Tot.207

攻略透解：女神异闻录 P4・仙乐传说 拉塔特斯克的骑士・高达 战斗领域

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



一起走过的日子

告别PS2时代

特别企划

鏖战E3 烽火洛城

88页内文＋120分钟DVD

E3 2008完全报道

生化危机5 文字影像全力报道！

最终幻想XIII 登陆X360！

真・风神制作

本期赠品

游戏城寨赠阅版＋Gamehalo DVD

热血最强

战神II 最速通关影像

斗剧08 中国代表决定战

铁拳6｜街头霸王3.3｜VR战士5

E3新作影像集锦

生化危机5 15分钟超长试玩影像

杀戮地带2｜战争机器2｜抵抗2

最终幻想 XIII｜战神III｜波斯王子 奇迹

2008.8A

定价：RMB19.6

ISSN 1008-0600

15>

9 771008 060006

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊

总第207期 TV GAME半月刊
2008年8月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

Part 1

8A

COVER STAFF

封面用图:《战争机器2》
封面设计: 于航

©2008 Epic Games, Inc., except underlying technology
©2008 Microsoft Corporation. All rights reserved.











——享誉世界的华人制作人陈星汉

游戏情报站

《潜龙谍影4》推动6月PS3销量翻倍 …… 92
恋战冲绳！PS3《如龙3》明春发售！ …… 93
历史性时刻！PSP日本销量突破千万 …… 93
持剑战斗！Wii版《索尼克与黑骑士》 …… 94

研究中心

玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们 …… 134
超级星尘高清版 …… 138
格斗之王98 终极之战 …… 137

攻略透解





游戏立方

多边共享区 …… 102
邪魔院 …… 107
问题小卖部 …… 108
软硬兼施 …… 110
大家的秘密花园 …… 114

小说回廊

潜龙谍影4 爱国者之枪 …… 202

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊

CONTENTS

Part 2

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负一投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权一对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）、作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子希
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶
王伊洁

执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
本期责编：玛 娜
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方

编　　委：黄毅华 冯 健
罗质彬 王锐鹏
王宇飞

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2008年8月1日
定　　价：人民币19.60元

固定栏目

排 行 榜	检阅游戏销售的实际成绩	96
黄 金 眼	最近发售游戏的多视角评价	98
游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏世界	171
游戏进行时	挖掘二线精彩 品味热门流行	176
PS2 殿 堂	回味昔日经典 探索全新风采	180
360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	182
PS3 HOME	带给你关于PS3的一切	184
Wii 世 代	解读异质主机的方方面面	185
自 由 谈	让读者玩友在此畅所欲言	186
影漫搜查线	全面网罗近期流行娱乐资讯	190
读编往来	读者与编辑的轻松交流	194
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	200
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	212
编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	214

Gamehall DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehall 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！









斗剧08
中国代表决定战

鬪劇'08
SUPER BATTLE OPERA
THE 6th ARCADIA CUP TOURNAMENT



特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

游戏索引

本期内文所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

超执刀2	99 179
传说的斯塔菲 对决 达伊鲁海贼团	99 177
改造节奏大战 龙剑战记2	99 179
合金弹头7	99 176
火影忍者 疾风传 激突！鸣人VS佐助	178
魔界战记 魔界王子与红月	98 178
死神 第三幻影	177
勇者斗恶龙V 天空的新娘	98

PS2

格斗之王98 终极之战	137
玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们	134
女神异闻录 PERSONA4	98 162
战神 Ⅱ	光盘

PS3

超级星尘高清版	138
大象	光盘
泪洒三重冠	98
潜龙谍影4 爱国者之枪	202
四季庭	光盘

PSP

高达 战斗领域	99 156

Wii

生化危机0	152 光盘
仙乐传说 拉塔特斯克的骑士	140 光盘

X360

超级街头霸王 Ⅱ Turbo HD混合版	光盘
灵魂能力	光盘
战场之狼3	光盘

E3部分的游戏索引请见第5页

收 藏 者：

收藏日期：



鏖战E3 烽火洛城

E3 2008完全报道收视指南

Part.1 猛料 P6-P17



风云突变 PS3最后防线被破! P6

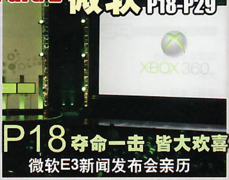


P8 最高画面 最强体验 最佳游戏 生化危机5 E3全力报道!



E3三大厂商资讯精华 P14

Part.2 微软 P18-P29



P18 夺命一击 皆大欢喜 微软E3新闻发布会亲历



微软阵营专属游戏 P20

Part.3 任天堂 P30-P43



P30 笑声朗朗 轻松自在 任天堂E3新闻发布会亲历



任天堂阵营专属游戏 P32

Part.4 索尼 P44-P63



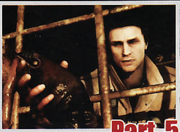
P44 仓促应战 笑里藏刀 索尼E3新闻发布会亲历



索尼阵营专属游戏 P46









Part.5 跨平台 P64-P71









E3 2008 完全报道游戏索引

NDS

译名	厂商	类型	发售日	页码
召唤之夜 2	NBGI	策略角色扮演	2008 年 8 月 7 日	42
口袋妖怪 白金	Nintendo	角色扮演	2008 年 9 月 13 日	35
席德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫+	Square Enix	角色扮演	2008 年秋季	41
思乡之风	Tecmo	角色扮演	2008 年秋季	42
心灵传说	NBGI	角色扮演	2008 年冬季	36
超时空之钥	Square Enix	角色扮演	2008 年冬季	40
陆行鸟与魔法画册 魔女、少女与五勇者	Square Enix	动作冒险	2008 年冬季	41
绿野仙踪	D3 Publisher	角色扮演	2008 年冬季	42

PSP

译名	厂商	类型	发售日	页码
超时空要塞 王牌边界	NBGI	动作	2008 年 10 月 9 日	58
加雷特编年史 红辉的魔石	SEGA	角色扮演	2008 年 10 月 23 日	63
啪嗒嘭 2	SCE	音乐	2008 年冬	54
世界传说 光明神话 2	NBGI	角色扮演	2008 年冬	55
乐克乐克 2	SCE	平台动作	2008 年内	61
勇者别嚣张 or2	SCE	策略	2008 年内	61
异说 最终幻想	Square Enix	动作	2008 年内	56
抵抗 惩罚	SCE	动作射击	2009 年内第 2 季度	62

PS3

译名	厂商	类型	发售日	页码
最后的救世主	SCE	动作	2008 年 7 月 31 日	61
海豹突击队 对峙	SCE	动作射击	2008 年 9 月 16 日	光盘
寂静岭 归乡	Konami	动作冒险	2008 年 9 月 30 日	66
小小大星球	SCE	平台动作	2008 年 10 月 1 日	53
火影忍者 终极忍者风暴	NBGI	动作	2008 年 10 月 15 日	63 光盘
孤岛惊魂 2	Ubisoft	主视角射击	2008 年 10 月	70 光盘
抵抗 2	SCE	主视角射击	2008 年 11 月 4 日	46 光盘
镜之边缘	EA	动作	2008 年 11 月 11 日	光盘
机车风暴 太平洋裂谷	SCE	竞速	2008 年第 3 季度	50 光盘
波斯王子 奇迹	Ubisoft	动作	2008 年第 4 季度	光盘
瑞奇与叮当 战利品大冒险	SCE	平台动作	2008 年第 4 季度	62
使命召唤 战火世界	Activision	主视角射击	2008 年第 4 季度	64
索尼克 释放	SEGA	动作	2008 年第 4 季度	71
街头霸王 IV	Capcom	格斗	2008 年内	68
杀戮地带 2	SCE	主视角射击	2009 年 2 月	48 光盘
生化危机 5	Capcom	动作射击	2009 年 3 月 12 日	8 光盘
我还活着	Ubisoft	动作冒险	2009 年第 2 季度	光盘
生化尖兵	Capcom	动作	发售日未定	光盘
战神 III	SCE	动作	发售日未定	52 光盘
最终幻想 X III	Square Enix	角色扮演	发售日未定	4 光盘

PS2

译名	厂商	类型	发售日	页码
索尼克 释放	SEGA	动作	2008 年第 4 季度	71
真・三国无双 5 特别版	Koei	动作	2008 年 9 月	60

Wii

译名	厂商	类型	发售日	页码
动物之森 城市人	Nintendo	角色扮演	2008 年 11 月	34
恶魔城 审判	Konami	动作	2008 年秋季	38
丧尸围城 丧尸的祭品	Capcom	动作	2008 年冬季	43
雷曼 疯兔危机 电视派对	Ubisoft	动作	2008 年第 4 季度	43
索尼克 释放	SEGA	动作	2008 年第 4 季度	71
Wii Music	Nintendo	音乐	发售日未定	32
Wii Sports 运动胜地	Nintendo	体育	发售日未定	33
彩虹队长	Nintendo	动作冒险	发售日未定	43

X360

译名	厂商	类型	发售日	页码
薄暮传说	NBGI	角色扮演	2008 年 8 月 7 日	26
救世魔神	Microsoft	动作角色扮演	2008 年 8 月 21 日	28
无尽的未知	Square Enix	角色扮演	2008 年 9 月 11 日	25
寂静岭 归乡	Konami	动作冒险	2008 年 9 月 30 日	66
孤岛惊魂 2	Ubisoft	主视角射击	2008 年 10 月	70 光盘
神鬼寓言 II	Microsoft	动作角色扮演	2008 年 10 月	24
求生之路	EA	主视角射击	2008 年 11 月 4 日	29
战争机器 2	Microsoft	动作射击	2008 年 11 月 7 日	20 光盘
镜之边缘	EA	动作	2008 年 11 月 11 日	光盘
高歌红唇	Microsoft	音乐	2008 年 11 月	29
波斯王子 奇迹	Ubisoft	动作	2008 年第 4 季度	光盘
班卓熊大冒险 3	Microsoft	平台动作	2008 年第 4 季度	23
你在电影中	Codemasters	动作	2008 年第 4 季度	28
使命召唤 战火世界	Activision	主视角射击	2008 年第 4 季度	64
索尼克 释放	SEGA	动作	2008 年第 4 季度	71
街头霸王 IV	Capcom	格斗	2008 年内	68
生化危机 5	Capcom	动作射击	2009 年 3 月 12 日	8 光盘
我还活着	Ubisoft	动作冒险	2009 年第 2 季度	光盘
星之海洋 4 最后的希望	Square Enix	角色扮演	2009 年春	29 光盘
光环战争	Microsoft	即时战略	2009 年上半年	22
几何战争 2	Bizarre Creations	射击	发售日未定	28
生化尖兵	Capcom	动作	发售日未定	光盘
最终幻想 X III	Square Enix	角色扮演	发售日未定	4 光盘

风云突变，PS3最后防线被破！

E3 猛料 FOCUS

E3 2008 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



2008 年 7 月 14 日，在微软的 E3 展前发布会中发生了也许是近年来业界最具戏剧性色彩的一幕：

Square Enix 社长和田洋一在发表会的最后走向讲台，向人们介绍了《星之海洋 4》等几款将会在 X360 上推出的角色扮演游戏大作，然后匆匆退场。就在人们以为微软终究是搞不出什么新花样之时，和田洋一竟然又悄悄地走上了讲台，他一脸神秘的表情说："我还有一款超级大作要宣布，先请大家看一段预告片吧！"

大屏幕上，几只巨鸟飞过峡谷，一段震撼无比的 CG 动画将人们带入一个波澜壮阔的幻想世界，这款游戏正是《最终幻想 XIII》。微软发布会的现场响起了一阵惊呼。

这一刻，将会在游戏历史上留下永恒的印记。

文 星夜 美编 一刀

《最终幻想XIII》登陆X360！

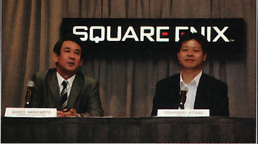
《最终幻想XIII》跨平台事件始末

Square Enix 显然知道将《最终幻想XIII》从PS3独占改为跨平台对游戏业界来说意味着什么，因此在微软发布会之后，SE立刻召开了记者招待会，围绕此次事件回答了记者们的疑问。

在记者招待会中，SE 管理层桥本真司与《最终幻想XIII》制作人北濑佳范表示，《最终幻想XIII》的X360版将于欧美地区与PS3版同步发售，但日版依旧由PS3独占，而且目前开发团队的当务之急是先完成日版，在日版独占的PS3 版《最终幻想 XIII》发售之后，才会在欧美推出跨平台的版本。游戏的发售顺序与过去一样，依然是日版→美版→欧版，过去各版本之间一般间隔半年，但这次的目标是缩短时间间隔。

对于《最终幻想 XIII》跨平台的原因，桥本真司表示主要是出于装机量的考虑，为了让更多玩家体验到《最终幻想 XIII》这款高品质的游戏，因此决定在欧美根基扎实的X360上推出，而最终确认推出 X360 版是在最近才做出的决定。由于《最终幻想 XIII》是在PC上开发的，使用的是跨平台游戏引擎"水晶工具"，因此移植到X360上没有任何困难。PS3与X360版的内容完全一致，这主要是考虑到要尽快让游戏上市，因此不打算浪费时间将两个版本区别对待。由于《最终幻想 XIII》数据量庞大，因此SE目前正在寻找最新的压缩技术，将其压制到几张 DVD 光碟中，至于将会采用多少张 DVD 目前未定。

■桥本真司（左）与北濑佳范（右）。



《FFXIII》跨平台的几大要点

欧美地区PS3与X360版同步发售

日版依旧PS3独占且先行发售

PS3与X360版内容完全一致



《最终幻想XIII》的开发进度目前仍然是一个谜，但北濑佳范表示今年以来游戏的开发进度已经向前迈进了一大步，目前PS3版已经到了可以操作的阶段。不过现在公布的影像还不是最新的画面，预计近期内将会公开最新的画面。北濑佳范透露目前《最终幻想XIII》的剧情已经完成，正在开始寻找声优进行录音工作，在过场动画全部制作完成后，将会把音乐和画面配合起来。

桥本真司表示《最终幻想 XIII》的跨平台不会影响到PS3 版的开发进度，因为有另外一个单独的团队负责X360版的移植。联想到不久前野村哲也表示他率领的团队正在辅助《最终幻想XIII》的开发，也许就是与 X360 版有关。此外，当记者问到《Versus XIII》是否也会跨平台时，桥本真司表示目前他们正全力开发《最终幻想 XIII》，至于《Versus XIII》暂不考虑。

CHECK 融合《最终幻想X》与《最终幻想XII》的精华

SE在此次E3展中公布的有关《最终幻想XIII》的游戏信息大多是之前在日本已经公布过的，但在记者招待会中，北濑佳范还是透露了一些新信息。首先是本作的女主人公闪电，“闪电”只是她的代号而非真名，游戏初期她一直独来独往，对于所有人都有排斥心理。这就使得本作在刚开始时不像普通角色扮演游戏那样组队战斗，因此目前在预告片中出现的战斗画面只有闪电一人作战。但北濑佳范说：“随着游戏的进行，将逐渐建立起伙伴之间的羁绊。预告片就暗含了这样的主题，传达出这样的信息。”

本作导演鸟山求非常喜欢强调剧情与动作，力图能够完美地将二者融合，例如在某个剧情高潮处可能会突然发生战斗，而在战斗中途又完美融入大魄力的剧情演出。在战斗系统方面，本作使用的依然是玩家熟悉的ATB系统，以《最终幻想XII》的战斗系统为基础进行改良，将会非常强调动作性。按照北濑佳范所说，本作的战斗系统是在融合《最终幻想X》与《最终幻想XII》的基础上升华为一种全新的形态。游戏将会采用可见式遇敌方式，但是与《最终幻想XII》那种贴近于网络游戏的方式又有所不同。

最后，北濑佳范说：“《最终幻想XIII》可能会是一款非常独特的游戏，与过去我们所看到的系列作品完全不一样。”



CHECK SE：不仅仅是转折点

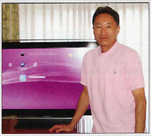


《最终幻想XIII》的跨平台犹如一枚核弹，震撼了整个游戏业界，SE的几位高层成为全球各大游戏媒体纷纷采访的对象。身为SE市场部高级副总裁的桥本真司更是频繁接受了无数媒体的采访。对此事件，桥本真司坦言这次事件对整个业界来说是一个转折点，而且“它不仅仅是一个转折点，更是整个业界趋势的改变。”桥本真司说，“在过去，都是一个机种霸占高位，其他主机被远远甩在后面。而如今每个主机都有很多用户，因此这就决定了《最终幻想》未来的发展方向，以及为何它会多平台同时发售。”

《最终幻想XIII》宣布跨平台当日，SE在东京证券交易所的股价立刻大涨5.2%以上，可见投资者对于该作的跨平台化持肯定态度。

CHECK 索尼：深表失望

在索尼的E3展前发布会一开始，SCEA总裁杰克·特雷顿就半开玩笑地对台下观众说：“感谢大家在经历昨天的震撼之后还能抽空参加SCEA的发布会。”此话虽然说得落落大方，却也难掩其中暗含的无奈之情。事后，当记者问到对于《最终幻想XIII》跨平台他是否感到失望时，特雷顿说：“我想用‘失望’来形容我得知这个消息时的心情确实是准确的，但还谈不上震惊或后悔。”



杰克·特雷顿表示，现在索尼的策略是用大量的资金自己开发独占游戏，而“微软花了大笔资金收买第三方，但那些软件商会觉得那些钱还是不足以让他们制作独占游戏。未来想要得到第三方的独占游戏将会越来越难。”SCE社长平井一夫在日本媒体的采访中说：“由于在日本地区依然是PS3独占，因此影响不大。当然负面影响还是存在的，只不过没有外界想像的那么大。”

内幕传闻

传闻1 PS3开发环境恶劣导致跨平台

据称对于《最终幻想XIII》跨平台的探讨最初是从3月份开始的。在PS3的一个发布会中，《最终幻想XIII》展出的依然只有CG动画，开发团队遭到了同行的讥讽。那时开发团队内部对于PS3游戏开发困难的不满全面爆发了出来，开始有人提出在开发环境极具亲和力的X360上制作《最终幻想XIII》。该“内部人士”还指出，如果最初以X360为主进行开发，应该可以提前上市，而且如果制作《最终幻想VII》的次世代重制版，也将会是跨平台游戏。而且“在TGS上将会公布让PS3用户震惊的事”，暗示届时会公布《最终幻想VII》重制版。另外，由于索尼与SE之间本来存在《最终幻想XIII》PS3版独占的合同，此次毁约造成的违约金将由微软全数负责。

传闻2 日版明年夏季发售

据匿名“内部人士”宣称，《最终幻想XIII》的PS3日版将于2009年夏季之前发售，美版预定于2009年末发售。最让人震惊的是，这位“内部人士”还宣称当《最终幻想XIII》的PS3日版取得了足够高的销量之后，届时就会公布X360的日版。

传闻3 《最终幻想Versus XIII》改为CG电影



有消息指出，原本预定PS3独占的《最终幻想Versus XIII》将有变成CG电影的可能，因为该作的开发度极低，目前只有一个框架以及一些CG动画，而且野村哲也的团队都在辅助《最终幻想XIII》的开发。将《Versus XIII》变为电影也可以说是延续《最终幻想VII 再临之子》的成功策略。另外，在蓝光版《最终幻想VII 再临之子》发售时将会附带《最终幻想XIII》的体验版。

传闻4 SE多个PS3项目将面临难产

据传，不仅《最终幻想XIII》会跨平台，很多原本有打算在PS3上推出的游戏很可能会胎死腹中。首先是至今仍未确定是否有PS3版的《星之海洋4》，该作将成为SE衡量对X360支持力度的标尺，据称其品质可与《最终幻想XIII》媲美，若其全球销量达到150万套，将不再推出PS3版。而《最后的神迹》也将会视X360版的销售成绩再决定是否叫停PS3版。

传闻5 SE的补偿措施

由于SCE依然是SE的大股东之一，据称在此次叛变之后，为了做出补偿，SE将会加强对PSP的支持，今后将会有SE的大批超大作在PSP上陆续出现。

注意：所有传闻仅供参考！

编辑视点 跨平台时代

1996年，Square宣布《最终幻想VII》转投PS，引发日本游戏业大地震，后来人们回顾业界的战争史，将此事件视为业界改朝换代的转折点。《最终幻想XIII》从PS3独占改为跨平台，从性质上说并没有当年《最终幻想VII》彻底转移平台那般具有冲击性，“《最终幻想》系列”自然具有影响业界格局的力量，但仅限于日本国内，在欧美虽说销量也很高，却不及《GTA》的四分之一，《最终幻想XIII》的跨平台与当初的《GTAIV》跨平台相比影响力相去甚远。但作为PS3最后的第三方独占超大作，《最终幻想XIII》的跨平台确实是让PS3的处境雪上加霜，它具有关系到整个业界方向的标志性意义，标志着游戏业完全进入了彻底的跨平台时代，日本的第三方也随着欧美同行的脚步，正式脱离了与第一方的阵营束缚，进入到没有阵营之分，没有派系之别的独立时代，索尼势力的减弱将日本第三方从20多年来深受第一方掌控的牢笼中彻底挣脱，对他们来说无疑是值得欢欣鼓舞的。

在这个跨平台时代里，另辟蹊径的任天堂固然可以笑看风云，而微软与索尼之间的竞争将更为残酷，因为PS3与X360的游戏阵容将全面趋同，用户购买了其中一部主机，另一部主机就相当于少了一位潜在客户，性价比和第一方游戏将成为玩家选购主机的主要参考因素。价格处于劣势的PS3面临更大的压力。本届E3展索尼并未拿出真正的杀手锏，不过值得注意的是平井一夫竟然没有在E3发布会中露面，这是否意味着索尼正酝酿着在日本地区的另外一场宣威性质的发布会呢？遭逢如此大变，索尼还能拿出什么猛料让人重拾信心？种种迹象都指向了今年的东京游戏展，目前看来，PS3仍然是大多数日本玩家选购高清主机的首选，而在E3展中索尼的日系势力显然尚未发力，在如今人们信心低落之时，索尼急需扳回一局，今年TGS上索尼的表现将关乎其命运。



生化危机5	Capcom	动作射击
多机种 BIOHAZARD5		日版
预定 2009年3月12日	1～2人	售价未定
对应PS3及X360		对应玩家年龄：18岁以上

E3 猛料 FOCUS

最高画面 最强体验 最佳游戏

生化危机5 E3全力报道

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

在这次2008 E3游戏展上，Capcom震社之宝《生化危机5》无疑成为了最最耀眼的一款游戏，其风头几乎盖过了Epic的《战争机器2》。参加E3的各国记者对于《生化危机5》能有如此表现，无不交口称赞。制作人竹内润曾经自豪地表示："《生化危机5》将是一款不得了的游戏。"现在看来他的这番话并非"王婆卖瓜，自卖自夸"。令人佩服的是，在本次E 3上，Capcom不但为我们带了素质极高的试玩版(包括PS3及X360版)，而且游戏的发售日也锁定在了2009年3月12日，并且这次是全球双平台同步发售。通过本次报道，我们力求将《生化危机5》现在全部重要情报呈现在读者面前。

文 ACE飞行员 美编 NINA



剧情提要

这是本刊第四次报道《生化危机5》，也是迄今为止篇幅最大，内容最全面的一次报道。

话说初代的浣熊市被T病毒吞没10年之后，隐姓埋名的克里斯·雷德菲尔德(初代主角)再次重现江湖。这些年克里斯并没有闲着，为了追查将人类变成丧尸的病毒源头，这次克里斯来到了人类文明的发源地——非洲。现在的克里斯效力于一个被称为"BSAA"的神秘组织。许多玩家都曾经被《生化危机》的剧情所吸引，然而随着系列的深入，生化的剧情的也出现了难以自圆其说的情况。就目前来看，或许最令我们担心的应该是《生化危机5》的剧情。

目前为止，虽然系列第一女主角吉尔还未现身，取而代之的黑妞希娃·阿洛玛(Sheva Alomar)或许会让部分玩家一时难以接受。不过，我想希娃在游戏中勇敢、睿智的表现一定能逐渐征服你。有资料显示，希娃是非洲本地人，她隶属于BSAA非洲分部，算是克里斯的同事，而克里斯则隶属于BSAA北美部门。希娃擅长枪械和近身搏斗。她的一些格斗技巧甚至可以将克里斯制伏。在希娃左肩上有一个"shujaa"字样的刺青，在官方网站上，该刺青被用作网页底图，看来其中暗藏着巨大玄机。作为克里斯的左膀右臂，希娃将在《生化危机5》中扮演极其重要的角色。另外，"BSAA"是一个超越法规约束的神秘组织，该组织致力于阻止生化武器和生化病毒的扩散。



Sheva Alomar

希娃·阿洛玛





©2008 Capcom Co.LTD.All Rights Reserved.

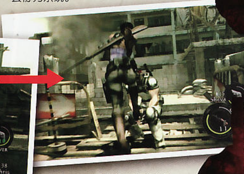
E3全面曝光 新系统初探

协力系统

在演示中我们看到，克里斯与希娃经常需要通过相互协作才能通过某些区域。由于希娃比较轻盈，再加上克里斯壮硕如牛，所以一般需要到达高处或者跳跃的地方都是由克里斯担当垫背工作，这时两人就开始分头行动。由于分兵作战，两人之间又必须进行呼应，所以此时在战略和战术上都需要玩家进行调整。如果你将其这套"协力系统"简单的理解为只是分支路线和按键QTE的话，那你就是小看了《生化危机5》。实际上，在"双人协力"是一个大有可为的系统，里面能够制作的内容实在太多了。今年3月由EA推出的原创新作《战斗双雄》就是完全以"双人协力"为卖点，虽说游戏还存在一些问题，不过依然受到了玩家的肯定。相信《生化危机5》诠释的"协力系统"能将游戏的乐趣推向一个高峰。制作人强调说：E3上大家看到的克里斯与希娃的协力演示仅仅是讯号，在游戏正式版中玩家将体验到更多难以想像的乐趣，而且《生化危机5》将着力表现这套协力系统。

▼ 面对无法通过的隘口，只要对应"协力系统"就会出现按键提示。





▲然后克里斯与希娃就会做出各种高难度的体术。

实时装备系统

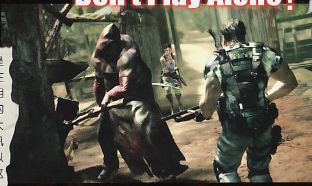
种类繁多的枪械，利用时空箱携带大量道具，以及在4代中可多级扩容的道具箱，这些设定仿佛都让我们形成了思维定式，"生化系列"永远是背负着大量装备来进行战斗。然而在《生化危机5》中我们见到了全新的装备选择系统。新系统有两大重要变革，其一、调出装备界面完全不暂停游戏。这意味着玩家没有了利用调整装备进行喘息和补充体力的机会，一切都会在动态中进行，以后玩家会经常体验到争取加血的时间而进行"亡命天涯"的逃生。其二、《生化危机5》中呼出装备菜单的格数锐减到只有9格，玩家可选择的道具数量变得非常有限。当然，这只是试玩版中我们看到情况。按照常理来判断，这个9格装备菜单或许只是一个方便玩家快速选择道具的菜单，放在菜单里面都是一些经常被用到的关键武器和道具。如果按下暂停键进入游戏系统菜单后，我们还将用到一个更加庞大的装备系统。

在《生化危机5》中玩家携带的主要武器将会被主角背在身后，实时的表现出来。这点设定必定借鉴了欧美众多动作射击，比如《战争机器》、《彩虹六号 维加斯》、《战地双雄》等大作都是采用这种更生动的表现方式。

■快捷界面只允许玩家最多携带9种装备。主角的体力槽依然以圆形表示。



双打才是王道！Don't Play Alone！



▲新公布的巨斧男是典型的屠夫造型，他身后还背着一个大大的铁钩。

强调双打，强调联机合作是《生化危机5》目前最耀眼的卖点之一，这也是相对于前作的一个极大突破。关键还在于，5代中的合作模式允许玩家通过联网随时加入到游戏中，在一名玩家离开的情况下，电脑AI也能较好的担当起搭档的重任。只要你玩过《战争机器》、玩过《光环3》的联机模式，就能充分感受到联机进行游戏所带来的倍增乐趣。在这次微软发布会上，制作人竹内润就非常自信的在现场为全球媒体带来一段《生化危机5》合作过关模式实机演示。以下针对玩家关心的一些问题，制作人为我们做出了解答。

记者：游戏中的合作模式是从故事模式正篇一开始就有的，还是要在故事模式中到达到剧情的某些特定场合才能触发某人加入的剧情？



竹内润：游戏的故事流程中对合作模式并没有限制。游戏中允许另外一个玩家随时加入主机正在进行的游戏中（这个很像《战争机器》的合作过关模式）。但是主机用户永远都会扮演克里斯。同伴玩家控制的角色根据剧情产生变化，NPC可以自动识别出玩家控制的角色并且采取适当的行动。游戏的故事元素不会有任何变化，但是行进和进攻的路线可能会有一定的改变。

记者：合作模式是如何进行的呢？是否可以在游戏中随时加入或退出？还是需要两人同时开始任务？

竹内润：作为同伴的玩家随时可以加入和退出主机建立的游戏，是非常自由的系统，但是在一些特定的剧情环节中这个功能不能实现（比如只允许主角一人参战的情况）。

记者：《生化危机》系列有很多的经典角色可以加入到主角克里斯的队伍中，那么为什么你们还要创造出一个全新的角色来呢？让玩家控制一个经典角色不是更好吗？

竹内润：实际上，克里斯的搭档拥有一长串的候选名单，其中的每个角色都有无数的支持者，他们又被分成小的帮派，分别支持自己喜欢的角色。要想满足所有人就要为他们支持的每一个角色作出合适的剧情，这样的工作量是不容易完成的，况且如果那样做的

下转第11页



■使用急救喷雾的动作犹如喷发胶一般，看上去傻了点。

体力回复

值得注意的是，在这次《生化危机5》试玩中还没有出现任何传统的草药合成系统，试玩版中主角在沿途捡到的草药全部转化成了急救喷雾。而这次使用急救喷雾时同样加入了动作的刻画，而不是像以前那样仅仅只体现在血格增加上。当角色受到非常致命的击打后，右下方的体力槽会立刻呈现红色，并且状态提示会出现“Dying”字样。这时屏幕会变得比较模糊，主角行动力也会迅速下降。本作在体力回复上还加入了“强心针”，该道具是在主角濒死状态下使用的，作用是给主角保留一定体力和行动力，等逃离到稍微安全点的地方再进行加血自救。

陌生的敌人

除了克里斯之外，至今我们都没有见到“生化系列”其他著名角色。呼声最高的吉尔姐姐，以及2代中威廉博士的女儿雪莉也没有出场。不过通过本次E3，我们看到了一些陌生的面孔。不用多想，他们肯定是《生化危机5》的反派集团。这群坏蛋们到底想干什么虽然还不得而知，不过通过部分镜头，我们已经可以将他们绑在一起了。（以下人名均为暂定）



白衣女人



这位手持注射器，眼神贪婪的女人一看就不是什么好东西。或许现在她最能吸引玩家目光的就是那傲人的身材。预告片中，白衣女人打开一个铁箱，非常得意的摆弄着注射器，这里面的玩意一定让她感到无比自豪。白衣女子看来是这次反派阵营的一个核心角色。

西服男

用四个字来形容这位西装男子，那就是“得意忘形”。“生化系列”中总不缺乏这样的小丑级角色。他们的共同个性就是习惯狐假虎威，得意的时刻总是忘乎所以。4代中的小矮子萨拉扎已经给我留下了深刻的印象。本次西服男同样是这样的角色。就目前来看，他的生意做得可不小。







蒙面人

比白衣女人更显神秘的就是这位蒙面人。或许有玩家猜测他是第四幸存者汉克，不过以现有情况看这个假设不成立。蒙面人似乎听命于白衣女子，现在为她正在执行一系列任务。在5代中，除了很多与军方势力相牵连的事件，蒙面人在其中就起到了穿针引线的作用。





编辑视点

关于蒙面人的猜测

经过分析，结合“生化系列”在剧情上通常的戏份分配，我个人认为，在这蒙面人的所承载的“包袱”应该是最具延展性。首先，在2007年E3《生化危机5》正式公布的首个预告片中，我们最后见到了一位被装在培养罐中的少女，而这个少女到底是谁，我想老卡是不会轻易透露的。在这次E3的预告片中，我们看见在西服男和白衣女子镜头中都出现了蒙面人的身影，而蒙面人的体形并不壮硕，甚至比白衣女子还小一圈。最关键的是，通过动作你可以发现，这个蒙面人的行走姿态更像是一位女性。如果将她和之前的神秘少女联系在一起，这样解释起来更加具有戏剧性。我们可以这样假设，这群犯罪分子的病毒是根据威廉博士的G病毒改进来的，所以雪莉是关键角色请不要忘记去年就公布的那位神秘少女，很多玩家猜测她就是2代中威廉博士的女儿雪莉(按现在时间判断应该是雪莉阿姨)。

▼请不要忘记E3 07预告片中的神秘女子。



预告片中暗藏杀机

面对2008 E3游戏展，Capcom这次做好了充分的准备，势必要将《生化危机5》的撼人效果充分展示在玩家面前。所以在接下来几天内，Capcom陆续放出了3段各具悬念的官方预告片和多段试玩影像。从中我们发现了一些值得留意的细节。其中包括一闪而过的高大巨人和一只扑向女主角希娃的史前巨鳄。在现在已公开的敌人中，我们看到的都是一些体型正常的敌人，但是根据历史经验判断，巨型敌人绝对不会在《生化危机5》中缺席，只是现在官方还留了一手，还没有正式将它们曝光。这些大家伙的出现必定将战斗升级到一个新的高度。



◀ 一脚将士兵踩成肉泥的巨人在预告片中只闪现几帧的画面。



▶ 在《生化危机2》中曾经出现的巨鳄这次又会在5 代中拦住玩家的去路。

在预告片中出现的一场非洲平原追逐战，可以说是迄今为止《生化危机5》给我们带来的最震撼，最具电影效果的大场面。克里斯与希娃驾驶着一辆悍马在非洲大平原上飞驰，紧随其后的是驾驶着摩托和破烂卡车的暴民们。烈日已经西下，浑浊的光线被尘土这样一搅合简直给人一种难以呼吸的感觉。这段战斗的表现效果丝毫不逊色于任何一款越野赛车游戏，这不由得让我们想起了SCE著名赛车游戏《机车风暴》。



▲希娃在悍马上利用机枪向敌人扫射！



■看起来就像是在拍电影一般，暴民们显得异常亢奋。

▼ 希娃的刺青。



肩章注目

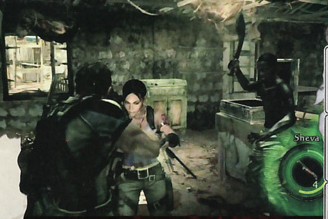
《生化危机5》首次公布的时候，我们就看到克里斯的肩章绣上了"BSAA"的字样。关于这个神秘组织幕后的一切都没有完全公开。不过，在E3期间Capcom官方给出了BSAA奖章详细的图案。现在已知的是克里斯与希娃同属于"B.S.A.A."，只是他们属于该组织的不同分舵。



B.S.A.A.北美肩章
（克里斯）



B.S.A.A.西非肩章
（希娃）



▲在危急时刻，希娃会主动给克里斯使用各种加血道具，其中包括急救喷雾，强心针等。加血时，血槽会以泛绿光表示。

话也更难保证游戏的流程能按照我们预先设计好的故事线进行。另外，在非洲这个全新的环境，一个熟悉当地情况的向导可以让玩家更快也更合理地了解整个区域的情况。所有的这些情况综合在一起，坚定了我们创造一个新角色的信心。

记者：前作中的QTE在多人合作模式中会有什么样的变化？需要两名玩家根据跳出的指示同时做出相应的指令吗？如果你的同伴按错了按键，你也会因为他的失误而受到伤害吗？

竹内润：是这样的，只要一个玩家在QTE中出错，两个人都会受到伤害。

记者：你们是如何掌控合作模式中的"死亡"的？如果我的合作伙伴死了，我们会有一定的几率能救助或复活他们，如果不能救助他们将怎样重新开始战斗呢？

竹内润：如果两个人中的任何一个人死亡，那么游戏就结束了。但是玩家会在前一个检查点（checkpoint）重新开始游戏，并不需要从打字机处开始。

记者：《生化危机》系列一直要求玩家控制弹药和药品的使用量，合作模式中是否会得到比单人模式中更多的补给品呢？

竹内润：这次的作品同样需要玩家控制道具的使用量。但是，同伴可以自由交换物品，如果玩家配合的好，相互协调管理物资的话，游戏的进行会顺利得多。

记者：游戏流程中会有需要克里斯和希娃在一个谜题中分别控制不同的部分的迷题存在吗？玩家的搭档的第一任务是消灭眼前的所有敌人还是优先帮助主角过关？

竹内润：仅仅消灭敌人是不够的，有些情况需要两人配合解开迷题或突破重围才能让游戏顺利进行下去，所以一味的杀戮并不是个好主意。另外需要注意的是，有些场景可是非常困难的哦！

记者：PS3和X360的操作技巧是否有什么区别？PSN和XBL的环境有很大区别，这是否会影响线上配合游戏的体验？

竹内润：PS3和X360间的差别将不会影响《生化危机5》成为一个完整的体系，但是，因为平台的不同会有一些细微的区别。

记者：是否会有分屏模式？

竹内润：我们一直尝试着创造最优秀的画面效果，所以现在还无法实现同一主机分屏处理两个角色的行动。但是分屏合作是我们的一个目标，希望能够达成。



▲玩家在游戏时要随时照顾你同伴。听见呼救就必须奋不顾身的去营救。



■克里斯可以毫不留情的一脚踩下去来结果敌人奄奄一息的生命。




■就试玩版情况来看，在拯救被敌人缠抱的同伴时，好像不会造成误伤的情况。

新动作

“《生化危机5》就是4代的超级加强版……”，无论是观看视频还是亲自到现场的试玩的记者都得出了这样的结论。然而制作人竹内润表示：“5代力求在前作基础上进行革新，在现在有限的情报下，玩家得出这样的结论也是情理之中。不过只要玩过本作后就会获得全新体验。”通过预告片和试玩，我们发现了许多全新动作的动作被加入到了《生化危机5》中。比如克里斯在挣脱掉敌人疯狂的缠抱以及特定状态下，可以打出强力直拳，甚至是向上的大力勾拳，这招看上去就和隆的升龙拳一样COOl。面对散落在场景中的各类道具，主角会做出捡拾的动作。由于机能的提升，《生化危机5》的敌人有时会如潮水般蜂拥而至，所以游戏赋予了主角更多的闪避方式。据悉，游戏在对主角及时闪避攻击判定方面强化到了帧的概念，也就是说想成功闪避敌人一波波连续攻击完全是可以办到的，但对玩家操作提出了很高的要求。可惜，我们在本次E3所有试玩影片中没有看到相关的演示。

继续发扬QTE系统，将演出效果再度提升是5代极力推崇的制作方向。制作人表现，玩家将在游戏中会遇到更多的随机事件，QTE按键将被完美的融入了5代的各个细节当中。

多边形在现场



Capcom在本次E3上并没有提供《生化危机5》的公开试玩，只是在内部会议室里提供了四台试玩主机，X360和PS3各两台，并且必须要提前预约才能有试玩机会，本人通过与Capcom公司的公关人员交涉，幸运地获得了一次试玩机会，相信我是目前惟一玩到这个试玩版的非CAPCOM员工的中国人（包括台湾香港）。

轮到我的时候，我坐到了PS3版的试玩台上。这里要单独提一下试玩台的沙发，是那种带两个后置音箱，并且有振动效果的专用沙发，一坐上去就听见后面音箱传来的“Resident Evil 5”（游戏美版名）的音效，整个沙发一震，临场感满点！


▲“棚屋小镇”是典型的贫民窟场景，Capcom完美呈现出“脏乱差”的特点。

在初期菜单是只能允许工作人员操作的，在标题画面按开始键（又听了一次带振动的‘Resident Evil 5’），经过一个漫长的读盘（画面显示操作指南）后，进入试玩版的关卡选择界面。这次E3试玩版提供了两个试玩关卡，分别是“Assembly Place（集会之地）”和“Shanty Town（棚屋小镇）”，由于之前不少试玩者都在玩第二个关卡，我在排队的时候也看了半天，斟酌之下我选择了第一个关卡。

再次经历一个漫长的读盘后，画面突然一亮，克里斯和希娃就出现在屏幕上，两人身处一个狭小的街道中，四面都是那种很简陋的棚屋。据身边的工作人员介绍，这时游戏已经处于双人合作模式下，不过与你合作的只是电脑AI，并不是身边另一位在游戏的试玩者。

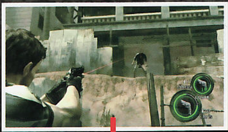
首先要说的就是画面了，可以肯定地说，目前看到的画面效果与之前放出的影像是一模一样的，由此证明之前的影像的确都来自实机运行画面。克里斯与希娃的皮肤与衣服质感非常棒，从克里斯的越肩视点看过去你甚至能感觉到他脸上那唏嘘的胡茬，希娃的皮肤虽然黝黑，但是仍然能感觉到女性特有的细腻。四周环境的贴图与光影效果也是绝赞，刺眼的阳光与沉默的阴影感觉非常真实。我甚至可以毫不客气地说，《生化危机5》是目前看到的画面最棒的次世代游戏！

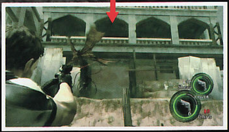
先开始熟悉一下操作，发现与《生化危机4》基本一致，无论是按键设定、角色动作、射击动作、以及镜头设定等等基本和前作一模一样，这也让我很快就能上手，具体我在后面的试玩里慢慢给大家说。

操作克里斯在小巷中前进，可以看到在与这条小巷平行的大街上有一些人走来走去，基本上都是黑人，形态上也看不出有什么诡异，不过还是不要去招惹他们为好。走过一小段路，从一个落差处跳下去之后就进入一个小黑屋，房间里有一些道具可以捡起，其表现方式与前作也是大同小异（地上亮起一道蓝色或者红色的光）。这里发现一个新增的动作，就是在拾取道具的时候，克里斯多了一个“蹲下捡起”的动作，这与前代里昂靠一个音效就能捡起物品又多了一份真实感，顺便说一句，这捡起道具的音效和前代是一样的。

继续走了一段之后，游戏开始播放一段过场动画，其内容大家在之前的预告中也看到过，一个拿着喇叭的头头在喊话，底下的民众在不断高喊造势，看上去是在执行一个死刑，而行刑者是一个裹着头部拿着巨斧的彪形大汉，一斧头下去之后，血腥满地。这时，那个头头发现了在偷看的克里斯与希娃，马上指挥民众向他们包围过来，在这里过场结束。

这一段游戏与四代中刚进入小村里那段在屋




▲5代中，寄生体会以飞虫形态从敌人体内爆出来，相当恶心的设定。

打造系列音乐巅峰



E3展会前几日，国外一家网站放出《生化危机5》游戏音乐录制现场照片图，其专业级的场面阵顿时让人对5代倍加期待。据悉，游戏中的一段只有15分钟的管弦配音都动用了103件乐器，而参与游戏音乐录制工作的交响乐队则是大名鼎鼎的好莱坞工作室交响乐团。本次《生化危机5》音乐由著名作曲家Kota Suzuki负责作曲，Wataru Hokoyama担当指挥工作。从游戏音乐配音场面和制作人员名单来看，《生化危机5》必将为我们奉献上系列音乐巅峰。







子里的防守战有些相像，在那些暴民包围过来之前，你还有点时间关上大门，用柜子堵住窗口。这里便能体验到合作的魅力，比如你按住○键就可以指挥希娃行动，你把她移动到一个柜子前，一直按住朝柜子的方向，她便会开始推动柜子，这时你就可以松开○键，自己再去推另一个柜子，所谓“男女搭配，干活不累”。

很快暴民开始不断试图冲进来，真正的战斗开始了，射击的操作感与前代是一样的，而一旁的希娃也在不停地向每一个试图破窗而入的暴民射击。一小段动画告诉我们，有暴民已经爬上了屋顶，很快屋顶就被他们凿出了一个洞，开始有人从这个洞往里面跳，最后跳下来的就是那位行刑者——斧头帮大哥。由于屋子里地势狭窄，斧头帮大哥挥舞斧子的攻击范围很广，我和希娃的火力基本集中在他身上，同时也忽视了不断涌进来的暴民，虽然我坚持了不短的时间，但最终还是不幸死在他们手下，斧头帮大哥一斧头砍掉了克里斯的脑袋，血红的画面上显示Coming soon，预示正式版即将到来……



■电锯男在E3 08夺走了无数试玩记者的性命。

由于Game Over之后只能让位给下一位试玩者，我依依不舍地离开了试玩台，不过之后我作为一名观众又仔细看了一下这个试玩版(其实我觉得做一名旁观者反而能更清晰地看到更多东西)，总结如下：

❶刚才这个斧头帮大哥算是一个小型BOSS，正确的作战方法是离开屋子，引到外面去打，这样才不会陷入重重包围之中(泪目，刚才没人告诉我……)；

❷普通杂兵的AI比四代有显著增强，不仅躲避攻击的动作增加了很多(例如低头、侧闪等)，而且学会了先发制人。比如说他本来举着砍刀正在慢慢向你靠近，如果你这时用武器瞄准他，而他离你的距离又不是太远的话，他就会突然一个前扑向你袭来……

❸再次盛赞一下游戏的画面，真的是很棒很棒很棒很棒很棒很棒；

❹杂兵数量增加自然是能想像到的，但到底同屏能有多少呢？我能告诉你的就是：数不过来。比如有个场景，克里斯被追到一个小巷的丁字路口，你往三面看，每一个小巷里都涌入了至少十余名杂兵，你这时除了等死似乎没有其他的办法……

❺“Shanty Town”的关卡一开始和“Assembly Place”差不太多，不过不会一开始就遇到斧头帮大哥这样的小型BOSS，路途上会经过不少破烂的小屋，最终会在一个铁门前碰到电锯男——比前代电锯男要高，但是没那么胖，脸部也是被布包裹着。电锯男的攻击频率没有斧头帮大哥高，但是他比较经打，往往一梭子子弹也无法使他硬直，这时如果你闪避不及就会被电锯扎扎实实地锯下去……我在那里看了快一个小时，还没有人能打过电锯男……

❻试玩版中提供的最强力武器就是AK－47了，射速快，威力大，不过子弹很有限。本作新增的一个新系统就是用十字键在你最近使用的几个武器间快速切换，比如对付一般杂兵用沙漠之鹰，遇到BOSS立刻切换到AK－47，这样就不用进入道具菜单去更换了，令游戏的节奏感和紧张感大增；



❼在克里斯严重受伤的时候，希娃会跑过来给你补充一点点体力。还记得前代中有一个“底力发动”的系统吗？本作中希娃会帮助你实现类似的效果；

❽继续刚才那个斧头帮大哥，把他们引到大街上后，坚持一段时间不死，就会有一段动画出现，一架军用直升机出现在这里，并帮助你清理掉所有敌兵，之后便可以继续前进了(再次泪目……)；

❾杂兵手上的武器丰富多彩，砍刀、斧头、破口的玻璃瓶……基本是操起什么就往克里斯身上招呼。而除了和前代一样可以将飞过来的武器在空中打掉之外，你这次还可以直接瞄准他们的手打掉他们的武器，令他们陷入更大的硬直；

❿在合作模式下，两个人的路线是分分和和，有时候还需要互相远程协助脱离包围圈。据开发人员介绍，实际游戏中的合作要素会大大超过我们在试玩版中看到的，其中有一些“将是你在其他游戏中从未体验过的”，这让我们对本作充满了百分之百的期待！

E3三大厂商资讯精华

X360降价50美元 今年8月推出60GB新版本



微软也许是整个游戏业界最藏不住秘密的公司，去年X360宣布降价的半个月前，就已经通过媒体和零售商等诸多渠道将降价消息传了个遍。而今年同样的事情再次发生，早在E3召开的半个多月之前，就已经有消息显示20GB版X360将会降价50美元，传出该消息的有知名主流媒体也有零售商，自然是可信度极高。7月13日，在E3召开之前，微软总算正式确认了已经街知巷闻的消息——20GB版X360将会从349美元降价到299美元，此外还将于8月初开始推出售价为349美元的60GB版X360，该版本与20GB版的区别仅在于硬盘容量。不带硬盘的Xbox LIVE Arcade版X360售价依然保持279美元不变，而带有120GB硬盘的精英版主机依然卖449美元。

微软这次的所谓降价与去年索尼在E3展期间放出的降价烟幕如出一辙，当时索尼将60GB版PS3降价100美元，同时决定将于8月份推出售价与原60GB版相同的80GB版本，结果证明所谓的降价100美元真相是将库存的60GB版主机清仓，之后不再供应该版本，市场的主流机型换成了售价维持不变的80GB版本。这次微软的"降价"完全是同样的思路。据《西雅图邮报》报道，"这次降价并非真降。事实上，它更像是一种清仓，主要是为了新X360的上架而将老版本消化，该版本在目前的供货卖完之后将不再供应。"

也就是说，今后在市面上卖的X360主流机型售价依旧是349美元，只不过硬盘从20GB换成了60GB，而增加这么一些硬盘空间只会让主机成本提高十几美元。这种用硬盘空间混淆视听的把戏实在是令人失望，玩家需要的是真正意义上的降价，但微软显然是早已算准了PS3成本压力大目前还不会有降价举措，而且X360现在软件阵容充实，降价牌还可以再缓上一缓。至于60GB版X360是否会解决三红问题，微软也并未作出表态。

微软的誓言：X360最终销量将超越PS3！

在三大厂商的新闻发布会中，照例都会有一个阶段是对商业数据进行介绍，今年充满攻击性的彼得·摩尔不再为微软主持发布会，但接替其位子的Don Mattrick这次喊出了一个更为直接的口号，在展前发布会中，Mattrick说："在这一代主机中，X360的全球销量将会超越PS3！"

微软虽说曾在各种非正式场合表示他们将会最终战胜PS3，之前彼得·摩尔也曾在正式场合暗示X360将会胜出，但从未像今年的E3展这般直接地喊出X360将最终取得胜利的口号，与《最终幻想XIII》的跨平台消息相呼应，更表明了微软的自信。

微软精挑细选了一些数据表明微软的领先优势，首先是根据NPD Group 5月份统计的数据表明，X360在北美的总销量为1030万台，Wii为1020万，PS3只有450万；在过去的12个月时间里，X360的软件总销售额为27亿美元，Wii为21亿美元，PS3仅为10亿美元；更加重要的是，X360是第三方最值得信赖的支持对象，因为在过去12个月里，第三方游戏在X360上的销售额为22亿美元，超过了Wii（11亿美元）和PS3（9亿美元）的总和！

至于Xbox LIVE，微软表示目前Xbox LIVE会员数已经超过1200万，现在平均5秒钟就会增加一位Xbox LIVE新用户。而且令微软自豪的是，目前Xbox LIVE已经成为一个重要的收入来源，在过去三年时间里，用户在Xbox LIVE上已经消费了10亿美元。

由于以上出色成绩都是在微软没有降低X360售价的情况下实现的，因此微软Xbox部门在上一个财年里创造了前所未有的辉煌。微软在其财年营收报告中指出，负责Xbox事业的娱乐设备部在上一个财年里（2007年7月1日至2008年6月31日）实现了4.26亿美元的盈利，这是Xbox部门自从成立以来首次实现大幅盈利的财年，这主要是依靠X360软硬件销量的提高。而此前一财年由于三红危机该部门的净亏损高达19亿美元。微软在报告中同时指出，目前X360的全球累计销量已经突破2000万台！



秋季开始，欢迎感受X360新体验！



微软的Don Mattrick在展前发布会中说："互动娱乐最终将征服世界。我们正在进入一个娱乐的新世纪，而X360将成为客厅里独一无二的核心。"现在游戏业的规模已经超过了电影票房，超过了DVD的市场规模，超过了音乐产业，游戏正在成为主流娱乐。而从今年秋季开始，X360也将会从一个专属于核心玩家的铁杆向主机过渡成为主流化主机。在X360累计销量突破2000万台之后，微软规划了开拓各种新用户层的全新战略，这主要包括两大战略：其一、借鉴Wii的经验，通过各种体感游戏吸引各种从未接触游戏的新用户投入游戏世界；其二、通过秋季开始的固件大更新创造一个更为大众化的网络社区以及提供更多高清影视节目。

X360下一阶段重点推介的体感游戏主要是围绕《吉他英雄 世界巡演》和《摇滚乐队2》这两大音乐游戏超级王牌，同时推广微软自己的卡拉OK游戏《高歌红唇》，以及类似于《EyeToy》的游戏《你在电影中》，另外还有对应全新"替身"系统的问答竞猜游戏《Scene It：Box Office Smash》。它们都将成为微软与Wii抢夺市场的重头作品。

CHECK X360秋季大更新增加更多人性化设定

微软在E3展前发布会中表示在秋季对X360固件进行大更新之后，用户将可以把全部游戏内容完整地安装到硬盘上，从而彻底提高游戏的读盘时间。根据微软的内部测试，游戏完全安装之后，可以将读盘时间提高30%，而且游戏的安装速度也很快，微软表示将《鬼泣4》完整安装只需要10分钟，而根据我们的测试，将《鬼泣4》安装到PS3上大约要花20分钟。

将游戏数据完全安装到硬盘上必然导致用户对于大容量硬盘的需求大大提高，这也是微软放弃20GB版X360改推60GB版本的主要原因。对玩家来说，完全安装的好处有很多，除了读盘明显加快外，由于光驱不用再频繁高速转动，因此X360运行时会安静许多，而且也因而减少了一个巨大的发热源。不过在进行游戏的时候，仍然需要在光驱放入光盘进行检证，这主要是出于防盗版的考虑。

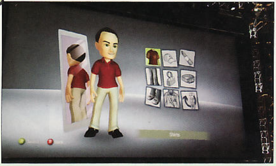
另外还有一个非常人性化的设定是使用VGA或HDMI输出时将会增加对16：10画面比例的支持，可以完美对应1440×900和1680×1050这两种解析度，而这正是目前市面上绝大多数高清显示器的分辨率，让玩家彻底告别上下两条讨厌的黑边。

X360秋季大更新全方位预览

微软在其展前发布会中用了大量时间介绍“Xbox新体验”（New Xbox Experience），负责LIVE战略的微软副总裁John Schappert对此进行了介绍。

所谓“Xbox新体验”实际上就是之前传闻已久的“Xbox LIVE 2.0”，E3前曾经出现的有关类似于Mii和Home的“替身”（Avatar）系统也是属于该计划的一部分。从今年秋季开始，通过一次重大的固件更新，X360的界面将会焕然一新，同时Xbox LIVE也将会以全新的面貌展现在用户面前。

这次固件更新之后，除了前面提到的游戏完全安装以及增加16：10画面比例外，更为重要的就是主界面完全变化，新的界面整体与Windows Media Center很像，主要包含6大选项，焦点（Spotlight）、游戏（Games）、我的Xbox（My Xbox）、黄金时间（Primetime）、社区（Community）和视频（Videos），这六大项中又各自有众多的子选项菜单。而已经习惯了过去刀片式界面的用户也不用感到不适，因为当你按下手柄上的导航键时，依然会出现那熟悉的刀片式界面，只不过这次是一个迷你版的刀片。



替身系统

与传闻一样，“替身”系统相当于Mii的卡通形象与Home的虚拟世界相结合。用户可以通过一个专用的编辑器创建自己在Xbox LIVE世界中的虚拟形象为替身，体型、发型与服装款式等均可设定。这套替身系统事实上是微软旗下的Rare公司开发的，表现出美式卡通感觉。替身系统的大多数内容是免费的，但是今后可能会推出一些收费内容，比如个性化的服装。

与任天堂的Mii系统一样，替身系统将会使用到一些游戏中，玩家可以在这些游戏里使用自己创造的替身形象，比如微软自己的《Scene It：Box Office Smash》就支持这一功能。微软表示现在开发商对于该系统的前景都非常看好，都在积极准备应用该系统。而且未来的游戏成就可能不仅仅是用来炫耀的分数或者奖章，而是可以给你的替身赢得一件特殊服装或者诸如此类的内容，更提高玩家追逐成就的热情。

我的Xbox

在这个频道中，玩家可以对个人的各种内容进行编辑。你可以添加图片、编辑个人档案、浏览个人成就。特别需要强调的是，仿佛是响应PS3的战利品系统，微软将会推出全新的“勋章”系统，玩家只要获得一定的成就，就可以得到勋章，勋章就相当于PS3战利品系统的奖杯，是对玩家所取得成就的更为直观的代表。





黄金时间

在这个频道中，玩家们可以用自己的替身参加到各种互动游戏中，类似于电视中常有的各种竞猜节目。比如已知的一种节目叫“1对100”，一位智力之王与100位对手进行问答竞猜。某些游戏节目还会有主持人，以及一些诱人的奖品。玩家可以在台下静静地观看，也可以参与成为比赛者。

视频

微软表示其已经与著名网络影视租赁服务供应商Netflix合作，Xbox LIVE的金会员将可以通过Xbox LIVE欣赏Netflix网站上提供的影视节目。只要注册成为Netflix的用户，就可以将该网站上提供的电影和电视节目保存到视频频道中的“Netflix即时播放队列”，今后可随时点选观看。目前Netflix提供的影视节目总共超过1万集，视频质量接近于DVD。除了Netflix的节目外，视频卖场中还有米高梅、环球等公司的影视作品，有标清和高清两种格式供选购。





社区

社区频道就相当于PS3的Home，虽然目前看来并没有Home那么多的功能，但是用户依然可以让自己的替身进入到这个虚拟世界中与其他人进行交流。通过便利的系统，可以很方便地找到自己的朋友，加入到他们的活动。

社区中将会有LiveParty功能，最多可以8人参与，通过语音或者文字聊天。这个派对群中的所有人在玩游戏、看电影或者参加其他活动的时候都可以使用相同的通讯频道。



游戏

与游戏有关的一切都集中在这个频道里，在这里可以看到你心仪的游戏，可以找到新作的游戏试玩版，甚至可以下载完整的游戏。



焦点

这个频道是为迷茫的玩家推荐当前最流行的游戏、活动和视频，可以通过里面提供的链接直接找到它们。

◀这种直观的界面让玩家对各种游戏的情况一目了然。

CHECK

加量不加价！80GB版PS3 9月推出！



索尼的展前发布会是在微软发布会的第二天进行，《最终幻想XIII》跨平台这个震撼声明显然使得索尼的发布会显得有点凝重，人们都期待着索尼在发布会中能够发表震撼消息反击微软，然而整场发布会除了《战神III》的一段CG动画外都没有什么兴奋点，而且《战神III》本身没有实际画面，也没有发售日信息，因此未能成为本届E3的热门话题。

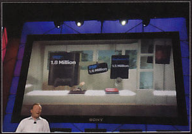
迫于成本压力，索尼没有像人们期待的一样继续降低PS3的价格，只是与微软一样又一次玩起硬盘概念，从9月份开始将推出80GB版PS3，售价与目前的40GB版相同都是399美元，届时40GB版将退出市场。除了硬盘容量提高外，该版本PS3与目前的40GB版完全相同，同样不兼容PS2游戏。另外，在发布会之后不久，SCEE总裁David Reeves表示80GB欧版PS3将于8月27日发售，定价为299英镑/399欧元。SCEE计划于9月中旬和12月中旬分别展开两次大规模的促销活动，届时将会有多个不同价位的促销和游戏同捆套装上市。Reeves透露80GB版替代40GB版的计划是由SCE社长平井一夫制定并发起的，已经暗中筹划数月。

这场由SCEA总裁Jack Tretton主持的发布会从头到尾一直在强调所谓的“10年生命周期”，现在PS3仅仅是第二年，因此虽说碰到了很多困难，但若论成败还为时太早。而已经走到了第9个年头的PS2正处于10年周期的末尾，但索尼依然准备继续进行一些促销活动。在今年内PS2将有超过130款游戏推出。今年秋季将会在北美推出一个捆绑《乐高蝙蝠侠》和《正义联盟英雄》动画DVD的套装，售价为149.99美元。显然，在PS2的生命末期，索尼希望其能凭借低价优势抢夺休闲市场。PSP方面将于今年秋季推出一款与《瑞奇与叮当 尺寸事件》同捆的套装。

在展示的游戏阵容方面，索尼花了大量时间介绍《抵抗2》等游戏，但大多是已经公布的作品，而且几乎全部都是美式游戏，日系游戏不仅没有任何新作公开，而且《白骑士物语》等已公开的游戏也没有提到。联想到平井一夫并未登台，也许在日本地区正在筹划一场专门的演示会。

用《小小大星球》讲述PS3的成绩

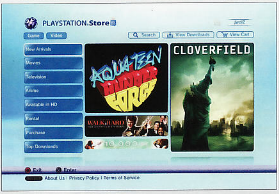
以往每个展前发布会中摆数据讲业绩的部分对普通玩家来说总是最枯燥的，但是这次索尼发布会的数据演示部分却妙趣横生。通过《小小大星球》几乎能够创造一切的独特乐趣，这次索尼以游戏中的标志性角色Sack Boy以各种有趣的方式演示数据。



索尼表示，今年到6月份为止，PS3在美国的销量为180万台，PSP为160万，PS2为150万，目前PS3在北美的累计销量已经超过500万台，索尼正准备将PS3打入拉丁美洲。在PSN方面，自从2006年末上线以来，PlayStation Store中各种丰富内容的下载量已经突破1.8亿。

PSN全新网络服务展开

从8月份开始，索尼将会在PSN上推出多种全新网络服务。首先是从8月1日开始开通的《GT赛车》为主题的付费电视服务，提供了世界著名的汽车比赛高清录播节目，以及英国BBC电视台的Top Gear汽车节目。另外，索尼已经与Google和YouTube合作，用户将可以直接用PS3上传视频。



在人们最关心的Home服务方面，除了将于秋季开始公测之外，依然没有该服务全面上线的正式消息。不过索尼表示他们已经获得EA、Activision、LucasArts、育碧等主要游戏公司的支持，而耐克等专注于年轻人市场的相关企业也在与Home合作，索尼通过广告收入支撑Home计划的构思已经获得初步成果。

索尼发布会压轴大作《MAG》



E3展前发布会中放在最后公布的大作必然就是对厂商具有战略意义的压轴戏。在索尼发布会最后重点公布的有三款游戏：仅有一段简短CG动画的《战神III》、之前已经公布的《无名英雄》以及首次公开的《MAG》

《MAG》是《海豹突击队》开发商Zipper Interactive开发的一部充满野心的作品，所谓的“MAG”是“Massive Action Game”（大型动作游戏）的缩写，仅仅是该作的一个开发代号而已。本作最大的特点就是支持最多256人在同一个世界中进行战斗，采用8人一组的小队系统，在各队长的率领下朝不同路线推进，每个小队都有各自的目标。游戏将有众多空中和地面载具，并且融合了角色成长系统，加入勋章与奖励制度。在现场公布的预告片中可以看到在线超大规模作战的大魄力与刺激感，似乎与EA知名的大型网战游戏“《战地》系列”有点相似，不过实际游戏画面并未公开。

目前索尼并未公开本作的详情，仅透露其将不会在年内发售。Zipper Interactive的《海豹突击队》是PS2时代网络服务最大的推动者，而进入PS3之后，该公司尚无任何动作，连《海豹突击队 对峙》也是交给另外一个工作室负责，看来这几年的时间Zipper都在研发这款意义重大的新作。从256人这个大胆的巨型多人游戏构思来看，我们可以将其视为索尼继《海豹突击队》之后在网战型作品中的又一次突破，对于PS3网络服务将具有重要推进意义，事实上已经有传闻称本作才是《海豹突击队》在PS3上真正的续作。

CHECK

Wii MotionPlus! 实现1:1的动作感应精度



2009年春季发售

每年在E3的展前发布会中公布一款关系到新阶段战略的新硬件已经成为任天堂的惯例，今年E3展也不例外。但令人意外的是，这次不是像Wii平衡板那样的外接体感设备，流言四起的NDS新机型也没有公开，这次公开的仅仅是一个表面上看起来很不起眼的小设备，但它对于Wii来说也许将会是一次意义非凡的重大进化。这款小设备叫Wii MotionPlus，它的作用在于提高Wii的动作感应精度。

其实早在任天堂发布会之前，美国的几家主流媒体已经透露了Wii MotionPlus，但这样一款设备光是文字描述是很难了解其真正意义的，因此任天堂在展前发布会中通过实际的游戏操作说明MotionPlus在动作感应精度上的强化所能带来的全新可能性，而这款游戏正是Wii最具代表作品《Wii Sports》的续作《Wii Sports运动胜地》。

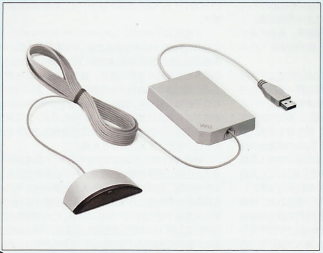
任天堂对于MotionPlus的宣传口号是“实现1：1的动作感应精度”，也就是说，其目标是实现游戏中人物的动作与玩家的动作完全一致。当然，这只是一句宣传口号，真正做到1：1是不可能的，尽管如此MotionPlus的推出将会大大改善人们对于Wii动作感应精度太低的恶劣印象，同时感应精度的提高也为第三方开发新类型的体感游戏带来了可能。

Wii MotionPlus将于2009年春季发售，届时将与《Wii Sports运动胜地》同捆推出，同时附赠一个延长的保护套，可以将遥控器手柄和MotionPlus同时套入。只要将MotionPlus插在Wii遥控器手柄的底部，就可以令其动作感应精度提升。该装置的研发者是专门研究各种体感控制设施的Invensense公司，据该公司无线业务副总裁Joe Virginia介绍，MotionPlus使用了多轴陀螺仪，在XYZ三个轴上各使用一个陀螺仪，这样就可以同时感应三维空间中任意方向的旋转动作，从而能够分辨玩家更为细微的动作，更精确判断玩家手腕的倾斜方向与角度。在发布会中演示的挥剑、狗叼飞盘等游戏都可以看出很多在过去不可能实现的精确操作成为了可能，雷吉表示第三方对于MotionPlus的潜力都感到非常兴奋。

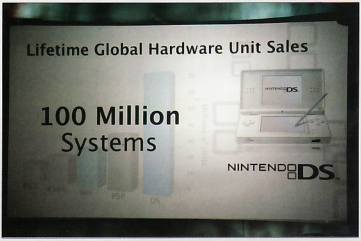
Wii专用麦克风 WiiSpeak年内上市

任天堂在本届E3展前发布会中重点宣传的三大巨作分别是《Wii Music》、《Wii Sports 运动胜地》以及《动物之森 城市人》，任天堂情报开发本部制作部的江口胜也通过录像对《动物之森 城市人》进行了介绍，该作将会更加注重玩家之间的交流，其最大特点就是将会应用Wii全新的麦克风WiiSpeak。

与一般的耳麦不同，WiiSpeak是一种放置在电视机上方的麦克风，借此就可以与游戏中的好友们对话，任天堂表示，这不仅是“个人与个人”的对话，而是“房间与房间”的通话。宫本茂说：“基本上我们对于WiiSpeak的想法是仅提供语音聊天功能，我们希望将人们的客厅连接起来。因此WiiSpeak的麦克风可以清晰地捕捉房间里每个人的声音。这是一个功能强大的麦克风。”WiiSpeak将于今年11月份与《动物之森 城市人》同步上市（单独销售），定价为29.99美元。



本财年内NDS累计出货量将突破一亿台！



在炫耀业绩方面，没人敢与任天堂较量，在E3发布会中，任天堂自然发布了众多令竞争对手自惭形秽的惊人数据，而最为惊人的一个数据是：任天堂宣布将于本财年内让NDS累计出货量突破一亿台！

美国任天堂总裁雷吉以其一贯的自信对NDS所取得的辉煌成绩进行了回顾，它表示在2007年人们以为NDS已经到了峰顶，但2008年以来，NDS的销量已经比去年同期提高12%以上。掌机上最具代表性的“《口袋妖怪》系列”目前累计销量已经超过1.8亿套，雷吉骄傲地说：“看起来似乎有着人数无限的人们正期待着投入到我们的游戏中。”下一阶段，NDS将会进一步加强对于核心玩家的吸引力，Take-Two将于年底推出NDS独占游戏《横行霸道 唐人街大战》，此消息公布时现场一片欢呼，但目前并未有该作的任何详情公布，只能确定是以现代的自由城为舞台，剧情为原创。

Wii方面，不及主机销量出色，而且第三方也大有斩获。根据任天堂的数据，共有11家第三方在Wii上的19款游戏突破40万销量。Wii的出现让女性玩家数量进一步增加，2007年有28%的玩家为女性。



夺命一击 皆大欢喜

微软E3新闻发布会亲历

文&摄影 多边形　美编 一刀



■微软发布会入场处硕大的Jump in字样煞是惹眼。



■《生化危机5》的演示获得满堂喝彩。



■《战争机器2》制作人Cliffy B正在为大家演示游戏。

这几年微软的新闻发布会都是抢在三大厂商新闻发布会的第一个召开，除了与微软一贯的办事风格有关之外，微软也一直都希望能在任何方面都抢占先机。

今年的微软新闻发布会地点直接安排在了洛杉矶会展中心的西厅，在E3缩小规模之前，这里可是各大厂商争奇斗艳的地方，微软的财大气粗由此可见一斑。而这样的安排也方便了来自世界各地的记者，我们可以在会展中心的媒体中心办理完入场手续后，直接下楼就可以参加微软的新闻发布会了。

虽然微软的新闻发布会要到10点30分才开始，但还不到9点30分，门口已经排了老长老长的队伍。因为洛杉矶当地时间14日这天，E3并没有正式开展，而与会的记者在领取了入场证之后也没有别的去处，所以就干脆排起了长龙，就等着那个时刻的到来。

与其他记者相比，我因为提前收到了微软直接快递给我的入场证，所以我能够排在优先入场的队伍里，其他现场才拿到入场证的记者只能跟在我们后面，而另一边还有不少没有入场证要等待现场有空位才有机会入场的记者。不过当时的气氛也还算比较轻松，各国记者互相海阔天空地聊着天，谁也不会想到会有一个震撼游戏业的新闻即将在今天诞生。

终于等到了入场的时间，进入会展中心的西厅后才发现微软的发布会舞台位于这个西厅正中央的位置，一圈高高的黑布把整个发布会现场包围起来，背景的绿光从布帘的缝隙处透出来，正中央一个硕大的绿色“Jump In.”字样，相当有Xbox气氛。

从这个巨大的“Jump In.”两边走过即是发布会的入口，在入口处放置了三块白板，你可以用一旁的绿色书写笔在上面随意书写。我一开始还没弄明白这是干什么用的，直接走了过去，进入发布会现场后，看到中央的大屏幕上不断播放各种语言的问候语，或者是全球各大媒体的签名什么的，我才意识到，原来门口的白板是给大家签名用的，而每个签名都会显示在发布会中央的大屏幕上！这真是个绝佳的热身运动，我赶紧又返回入口，然后找了一块白板，郑重地写下了“《游戏机实用技术》！E308，加油！”的字样，一旁的礼仪小姐告诉我，待会儿这些字就会显示在大屏幕上，想到咱们中国电视游戏杂志将和全球其他知名电视游戏媒体一起“平起平坐”，一种自豪感油然而生。不过可惜的是，没人知道你写下的签名会在什么时候显示在大屏幕上，所以很遗憾地没有拍下这些文字出现在大屏幕上的瞬间。

随后，我在观众席上找了一个比较靠后的位置，这个位置既能纵观全局，又能通过走道前往靠前的位置，这样就能方便我的拍照工作。刚坐下没一会儿，大屏幕上便不再播放那些签名，改为播放一段街头采访的录像，男女老少各种皮肤的人都有，虽然采访的内容不一样，但是他们表达的只有一个意思：“我爱Xbox360！”

录像差不多循环播放了两次后，全场灯光暗了下来，一阵激昂的音乐响起，这就意味着发布会即将正式开始。很快，一道聚光灯打在舞台中央，微软娱乐产品事业部新任副总裁Don Mattrick走上了舞台，并向与会的各位问好。这里顺便说一句，往年这个时候应该上来的是彼得·摩尔，而去年E3后他就跳槽到了EA，而这位Don Mattrick则正是从EA跳槽过来，接替彼得·摩尔位置的人。从年龄上看，他比彼得要年轻不少，虽然少了彼得那份沧桑，但仍不失几分老练。

Don Mattrick首先回顾了一下X360从去年E3到现在的一些辉煌成绩，这也就算是自吹自擂环节吧，反正就是净挑好听的说，比如目前X360全球销量第一、卖得最好的游戏大部分都在X360上等等，然后列举了一堆在X360上大卖的游戏，比如《横行霸道Ⅳ》、《摇滚乐队》、《生化奇兵》和《吉他英雄》等等，与会者都报以礼貌的掌声。

王婆卖瓜环节结束，Don Mattrick将Bethesda公司制作人Todd Howard邀请上来，为大家演示一款X360版的主视点射击游戏名作。陶德说了几句简单的开场白，随即开始直接为大家演示游戏。我不知道是不是老美对主视点射击游戏都抱有无条件的宏观的爱，演示过程中老美不断报以叫好声。当然，作为一款名作的最新续作，游戏本身的素质还是非常棒的，据Todd介绍，实际游戏时间将超过100小时！而且X360版还会有独占的下载内容！这下子台下又是一阵欢欣鼓舞。

随后，整个舞台开始转为暗红的灯光，大屏幕两旁的幕布上出现克里斯与希娃的图像，台下反应快的记者立刻开始狂呼，《生化危机5》制作人竹内润带着三个小弟在热烈的呼声中走上台来，这四个人全部都穿着有安布雷拉公司那个著名的“伞”标志的外套。竹内润首先用英语向大家问好（自然是比较烂的日式英语），然后他的翻译就开始转述他的话。竹内润强调，今天他的两位小弟将为大家带来《生化危机5》中双人合作模式实机演示，他

同时强调："你们所看到的内容完全是实际运行在X360主机上的！"演示的过程中，给大家印象最深的莫过于游戏那极为出众的画面了，当克里斯在棚屋中穿梭的时候，光暗交替的场景令人感觉极为真实，而双人配合的部分桥段也赢得阵阵掌声，演示最后部分，手拿电锯的电锯男出现在大屏幕上，台下一片惊呼，就在大家想看看克里斯和希娃如何对抗这高大的敌人时，演示结束，竹内润说："我想这令人激动的时刻，还是留给大家自己在游戏中体验吧！"台下一阵会意的笑声，随后竹内润宣布游戏将在2009年3月13日全球同步发售，台下立刻给予更热烈的掌声和叫好声，在为大家播放了一段游戏的最新预告片后，竹内润弯腰致谢并走下舞台。

接下来登场的是X360独占的《神鬼寓言2》，制作人Peter Molyneux开始介绍游戏的系统、基本特性以及新增加要素。大屏幕上开始同时播放游戏的宣传片，不过看起来与年初GDC上的宣传影像没有什么区别。游戏的最大特点就是支持即时的单机与联机模式切换，你可以在任何时候加入或者邀请朋友进入联机模式，无需退出游戏在菜单中切换，整个过程是平滑过渡，算是一个不错的功能。不过这个老头儿说话节奏比较慢，而且又喜欢拿腔拿调，台下的反应比较平淡。

紧接着大戏登场了，Epic Games的Cliffy B带着《战争机器2》走上了舞台，注意他手中拿着一个红色的X360手柄，这是微软之前刚刚公布的新色手柄。Cliffy B为大家演示的是故事模式下的双人合作模式，演示从一个废墟开始，马库斯走过一个街道拐弯后，画面上立刻出现一座废墟的城市，场景的深度与广度令人惊讶，展现了新一代游戏引擎的威力。结果就在这时，画面定格，游戏死机了……不过大概不到一秒钟，游戏立刻重启，演示又从头开始，台下出现一阵笑声，Cliffy B无奈地摊了摊手。之后的演示就十分顺利了，Cliffy B为大家展示了游戏中多个新增的要素，而当他用电锯干掉敌人的时候，台下的老美发出近乎疯狂的叫声。最后Cliffy B公布了本作的发售日期，2009年11月7日，这个日期与之前官网上那个谜题所透露出来的信息不谋而合。

四款重量级大作的演示之后，Don Mattrick再次回到舞台上，不过这次他站在了舞台的右边，也就是设置有沙发的地方。第二轮自吹自擂开始，同样是净挑好听的说，比如X360销量压过PS3、去年推出的X360第三方游戏的数量超过PS3和Wii的总和、Xbox LIVE上的累计消费超过10亿美元等等。之后，Don Mattrick宣布Xbox LIVE的新合作伙伴，NBC和环球电影加入X360电影电视下载内容服务阵容中，以后《英雄》这样的美剧也可以LIVE上观看了。

之后，Don Mattrick把微软Xbox LIVE业务负责人John Schappert请到了台上。John Schappert一开始并没有谈及他上台的目的，只是在大屏幕上打开Xbox的主界面，然后向大家介绍LIVE网络服务给游戏产业带来的改变。忽然话锋一转，大屏幕上Xbox主界面下方弹出提示"System Update Available"，确认之后升级开始，很快便升级完成，这时整个Xbox系统界面猛地焕然一新！大家熟悉的"刀刃"界面不复存在，取而代之的是类似幻灯片卡片的全新界面，而随着全新LIVE界面登场的还有新的虚拟形象系统，其形式与Wii的Mii系统有些类似，但可以自定义的细节更多！台下再次爆发雷鸣般的掌声，看来大家对X360的老界面也有些厌烦了。John Schappert随后介绍了随着新界面一起推出的全新社区服务，你在这里看到的好友列表不再是一张张冰冷的卡片，你看到的是在线好友的虚拟形象，你甚至可以立刻把他们邀请到游戏中。本次系统升级将在今年秋天开始，这个信息让与会者发出会意的笑声，因为谁都知道，索尼为PS3开发的HOME系统也曾许诺说在秋季发布，而微软看起来更加胸有成竹一些。

接下来John Schappert继续为大家介绍XBLA业务，曾大受好评的《几何战争》将在今年推出最新续作，支持多人合作模式，而NBGI也将在XBLA上推出经典射击名作《小蜜蜂》的最新作品，在美国大受欢迎的动画片《南方公园》也将在2009年推出一款新作，不过没有公布任何细节。由于这几款作品都非常经典且具有相当人气，台下的掌声是一波接着一波。在John Schappert向大家介绍了关于XNA开发工具的最新消息后，他便离开了舞台。

之后走上台来的是微软游戏工作室总舵手Shane Kim，他一上台就宣布到今年底为止，还会有1000款游戏在X360上推出，这句话让台下的记者简直有点不敢相信。随后大屏幕上开始播放一大串新作的影像大串烧，当然不会有1000款那么多，不过台下也是掌声一片。

之后Shane Kim邀请了Don Mattrick和另外两位嘉宾上台来，为大家演示一款名为《你在电影中》的新作，这款作品的特点是利用X360专用摄像头，捕捉下玩家在镜头前根据指令做出的一些动作，最后将这些动作串成一个短片，就好像玩家在演出电影一样。台上四位嘉宾手舞足蹈的滑稽表演惹得台下哄笑一片。

一个令全场都始料未及的事情发生了，和田洋一竟然再次回到了台上，从后面拍了拍Don Mattrick的肩膀……

演示完毕之后，Shane Kim将介绍重点放在了音乐游戏上，在全美范围内大受好评的《吉他英雄》在X360上的销量已经超过500万套，而新曲下载也达到了每月350万首的惊人数字。Shane Kim把Red Octane公司总裁Kai Huang请上台来，让他亲自介绍系列新作《吉他英雄：世界之旅》，而当他宣布Metallica和REM的新歌将首先通过Xbox LIVE向《吉他英雄：世界之旅》的玩家提供下载时，台下欧美流行曲的狂热粉丝又发出了高分贝的惊呼。

随后，X360上第一款卡拉OK游戏《高歌红唇》被介绍给大家，这个游戏最大的特点是有专用的无线麦克风，而这个麦克风还将有动作感应功能，玩家可以在演唱的时候随歌起舞来获得更高的分数。而另一个重要的功能是玩家可以把自己的iPod或者Zune之类的随身听连


■X360新界面与新社区令人耳目一新。

接到X360上，游戏将读取这些装置中的歌曲，并允许玩家演唱自己喜欢的歌，并且这个功能同样对应歌词显示与节拍控制！之后著名女歌星Duffy被请上台来演唱《Mercy》，这首歌也将收录在游戏中，Duffy在演唱完后说："我从未如此激情过地唱过这首歌！"

之后Harmonix公司CEO Alex Rigopulos也被邀请上台，他为大家带来的是《摇滚乐队2》，这些以欧美流行乐为主要内容的音乐游戏受到了台下老美毫不吝惜的掌声欢迎。

随后另一位重量级人物被隆重邀请上台——Square Enix社长和田洋一，这是他第一次出现在微软的新闻发布会上，看来是有重磅消息要公布。他的开场白从SE与微软的合作关系开始，所提及的几款作品都是大家之前知道的作品，例如《星之海洋4》、《无尽的隐秘》等等，同时公布了这些作品的发售日，之后客套了几句后就走下了舞台，与会记者未免有点失望。

最后Don Mattrick开始总结陈词，大家都以为发布会到此结束，有些记者已经开始在准备收拾行装。就在这个时候，一个令全场都始料未及的事情发生了，和田洋一竟然再次回到了台上，从后面拍了拍Don Mattrick的肩膀，而Don Mattrick也好像什么都不知道一样，疑惑地看着和田洋一。和田洋一用很平稳地语气说："不好意思，我刚才有个游戏忘了介绍了。"这时台下有些记者已经猜到了可能是什么事情，开始有人鼓掌起来。随后大屏幕上开始播放游戏影片，在影片开始前，有一段字幕特别说明"以下片段请不要拍照或摄录"，显然这是一个有意的玩笑，台下一片笑声。之后播放这段影片可以说是既熟悉又陌生，在影片开始的前几秒，可以说全场记者都猜到了这是什么游戏，但是没有一个人敢相信自己的眼睛，那几秒钟是整个发布会最安静的几秒钟。终于，当女主人公的脸出现在大屏幕上的时候，全场就好像引爆了一颗原子弹一样，爆发出我参加这么多次E3和TGS的新闻发布会以来，最为惊天动地的掌声呼声和狂叫声，那一瞬间我就觉得全场记者的眼镜笔记本摄像机照相机全都摔到了地上，我无法用语言来形容那一瞬间全场炸锅一样的——我觉得都不能用"喧闹"来形容了——各种声音。我身边几乎所有的记者都是张着大嘴，眼睛直愣愣地盯着屏幕，这比世界上最令人不可思议的一幕还要令人不可思议——《最终幻想ＸⅢ》正式宣布跨平台，降临X360主机！说实话，那会儿我脑子一片空白，拍照的手都在发抖，我一旁的一位哥们儿眼圈都红了。当影片放映结束，游戏LOGO出现在大屏幕上的时候，全场记者都恨不得把手都拍烂了，没有一个游戏记者会对这样氢弹级的新闻没有反应！和田洋一最后宣布，X360版《最终幻想ＸⅢ》的美版和欧版将同步发售，不过虽然没有提及日版的情况，但可以肯定的是本作不再是PS3独占了！

之后Don Mattrick的结束语已经没有人关心了，大家都争着赶快跑到媒体中心，向全球广泛发送这震撼整个游戏业的超级大新闻。在这一个瞬间，所有人都似乎忘记了E3和微软发布会之前的内容，X360版《最终幻想ＸⅢ》成为了惟一的亮点……


■《最终幻想ＸⅢ》的消息引爆全场。


■在发布会现场拍照留念。

文 清国倾城 美编 NINA



GEARS OF WAR 2

万众瞩目的彼得·杰克逊《光环》新作并未在今年E3展中亮相，微软显然对今年末的大作阵容已经成竹在胸，没有了《光环》，《战争机器2》显然成为了X360年末第一独占大作。在上期的大篇幅报道之后，我们已经对该作从单机模式到各种网络模式进行了详细介绍，本以为微软在今年E3展上已经搞不出什么新花样，谁知首次公开的“部落”模式又一次让人体验到了出乎意料的震撼，这将会是一个让你彻底放纵于杀戮快感的疯狂世界！

战争机器2	Microsoft/Epic Games		动作射击
X360	Gears of War 2		美版
	2008年11月7日发售	1～10人	59.99美元
	对应周边未定		对应玩家年龄：17岁以上

前回报道概要

《战争机器2》故事发生在一代的6个月后，面对卷头重来的兽族，人类决定转守为攻，通过一种可钻入地底深处的装置进入兽族巢穴展开全面反击。本作将采用经改良的“虚幻引擎3.5”，同屏人数等大大进化，并且会有更多超大型怪物。游戏更强调爽快感，将加入电锯对拼以及多种虐敌方式。本作的多人模式为10人作战而贴身打造，已公开的模式包括“护卫”、“同僚”、“肉旗”等。

部落模式：猛兽如潮

“部落”(Horde)模式是本届E3展Epic Games全力宣传的一种在线多人模式，它在本质上是一种协作型生存模式，玩家要与四位朋友一起对抗一波又一波汹涌而来的敌人，随着游戏的进行，难度将越来越高。

在部落模式中敌人分批出现，每批由一定数量的敌人构成，将其消灭之后，你可以有几秒钟的时间进行准备和收集弹药以及各种装备，也可以去捡对手留下的物品。第一批出现的敌人一般玩家应付起来都可以绰绰有余，大多是一些熟悉的敌人类型。然而到了后期出现的敌人会越来越强，第一批兽族只有不到10名，到后面数量也会大大增加。玩家支撑的回合数会被记录下来，目前Epic Games工作室的最高纪录是支撑到第26个回合，但是如果你实力够强，理论上是有可能达到50回合的。

本作所用的改良版引擎在同屏人数方面的优势在这一模式中大显身手，到了十七八个回合之后，你会感觉到敌人简直无处不在，玩家需要拥有在电光石火间敏锐判断局势的能力。对于这样一个怪物模样狰狞恐怖的游戏来说，同屏看到20多个敌人实在令人毛骨悚然，特别是各种新怪物齐上阵之时，真的是每寸土地都充满危机。生存下去惟一的方法就是亲密无间的团队协作，只要速度够快，小队成员之间就可以将彼此救活，



◀ 兽族所骑的这种怪物叫做Reaver，将骑乘者消灭就可以自己乘坐Reaver四处横行了。

可用于骑乘的巨大多足怪物登场！

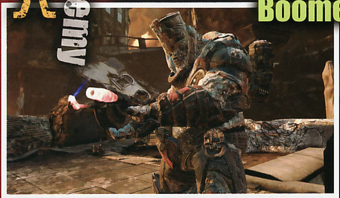
©2008 Epic Games, Inc., except underlying technology ©2008 Microsoft Corporation. All rights reserved.

11月7日，杀出一片尸山血海！

新敌人 New Enemy

这种敌人是一代中普通兽族的一个变种，他们装备了新的装甲与武器。这种Boomer根据其所装备武器的不同，又分为好几种类型，有一种手持护盾，会投掷爆炸物；还有一种使用火焰喷射器，由于身上背着燃气罐，因此射击其燃气罐是迅速令其毙命的最佳战略，还可以使其成为一个移动油桶杀伤整个敌群；最后还有一种Boomer使用一种重型格林机关枪Mulcher。

Boomer



Ticker



《战争机器2》会出现大量超大块头的怪物，而在此之外，也有一些异常难缠的小怪物。Ticker（嘀嗒客）外表看起来像是一条白狗，四肢短小，走起路来会嘀嗒嘀嗒响，故而得名。

Ticker虽说个头不大，但绝对是危险分子，一旦让它靠近你的腿，绑在它身上的炸弹就会爆炸，与你一起玉石俱焚。因此当你在战场上听到嘀嗒嘀嗒声时，就好像是听到了一个会跑会跳的炸弹，肯定会像受到惊吓的公鸡一样惊慌地四下张望，说什么也要把这个小东西先除去。

新武器 New Weapon

Mortar



一种强力的重型武器，可以插入地面，成为一个可移动的小炮台，朝一定射程之内的敌人猛烈轰击。但是如果使用太频繁，就会被它的过热保护系统自动锁定，暂时无法使用。在使用过程中，玩家可以对其手动散热。

Mulcher

这种武器破坏性很强，当然份量也是很重的，会让你的移动速度大大减慢，但是却可以做到神挡杀神、佛挡杀佛。如果长时间连续开火，就会导致Mulcher过热，但是只要按另外一个键就可以将蒸气放出。



新地图 New Map

Day One 第一日



E3中公布的这个新地图是一个城市废墟，可以看到电影院、街机厅和便利店，在电影院二楼有一个可以用来作为狙击点的绝佳位置，技巧比较娴熟的玩家会发现这里提供了很大的战略优势。在这个地图中央有一个巨洞，被称为“岩虫”的巨怪经常在那里出没，将周围的一切生物吞入腹中。

Avalanche 雪崩



◀ 这个雪山下的村庄将会是本作的一个重要舞台。

这是一个相当对称的关卡，四周较高的地势环绕着关卡的中部。这个关卡的刺激之处在于高处会有雪崩，排山倒海的雪将道路上的一切吞噬。惟一的警告是在雪崩发生的几秒钟之前会有警报声响起。在这个地图上玩部落模式实在是火爆到令人难以置信。在雪崩之后，该地图的布局彻底改变，玩家将有机会拿到新的武器。

多边形在现场

虽然微软在E3新闻发布会上进行了单机关卡的演示，但是在展会上并没有提供任何试玩，只是在开展第一天的晚上举行了一个小型的招待酒会，提供了联机关卡的试玩。本人受到微软的邀请，代表UCG参加了这次酒会，并体验了一把。

本次试玩只提供了一个五人小队对战的关卡，比前代中的四人小队增加了一名队友，这使得整个战局的战术战略有了新的变化。不过因为参加试玩的记者大多都并不太认识，互相之间也没有什么配合，所以这一点恐怕得等到游戏发售后再深入体验了。

游戏画面乍一看似乎与前作没有太大变化，但实际上很多细节方面丰富了许多，例如流水的效果、与四周环境的互动、以及场景中各种物体的数量等等。操作方面基本与前作一脉相承，不过比前作多了更多动作，比如可以“捡”起濒死的敌人来当作自己的盾牌，自己濒死的时候也可以缓慢移动到一个安全一点的地方，而给予敌人最后一击终结技的方式也更多更血腥。

由于只是联机部分的试玩，所以对游戏进化方面的体验不是太多。从之前新闻发布会上CliffyB给大家的演示来看，游戏内容将比前作大大进化，在酒会上与开发人员聊天得知，目前游戏已经基本制作完毕，只剩下最后的调试工作，游戏在各方面都会比前作上升一个等级，就连开发工作都是“一次难得的体验”。



HALO WARS



不仅是我方，游戏对于星盟战士的描绘同样细致入微。

文 光年

美编 心の永恒

这会是一场真正的大规模战争。玩家将可以操作大批的 UNSC 士兵和战车阻击星盟。玩家可以在指挥官之间进行选择，用他们的不同的精英技能来扭转战场的局势。不同的指挥官和作战单位的搭配让玩家可以创造出丰富的战术流派，用自己的风格打败星盟。

游戏的故事设定在整个光环世界的初期。在人工智能体 Serina 的指引下，玩家将会指挥 UNSC（联合国太空司令部）的凤凰级星际战舰"火灵号"（Spirit of Fire）初次遇到威胁人类世界的敌人——星盟。也就是说你将会亲身体验到初代《光环》之前的历史事件。

《光环战争》里你在主视角射击版中已经熟知的那些战斗单位：疣猪号、天蝎坦克等等都会出现。每一个单位都会有不同的能力和战术。如果你是那种敢于冒险的指挥官，对地图进行搜索你将会发现隐藏在战场上的远古的先行者的科技，这将会让你在光环的战场上占得上风。



在线对战将会是《光环战争》的一个重要命脉。游戏将会支持最多 6 人的在线对战，玩家可以在 UNSC 和星盟之间做出自己的选择。

光环战争	Microsoft Game Studios \Ensemble	即时战略
X360 HALO WARS		美版
2009年上半年	1～6人	未定
对应周边未定		推荐玩家年龄：未定

概念 《光环战争》将会是一款描述传奇的《光环》世界的即时战略游戏。这是一款专门为 X360 主机打造的游戏。众所周知，无数大牌即时战略游戏都已经在家用机上折戟沉沙，希望《光环》品牌在这条新路上能够走好运。

多边形在现场

《光环战争》在微软的 E3 新闻发布会上并没有进行展示，而后在会场里也没有提供公开试玩，我是在微软的内部会议室上才试玩到本作。本作公布至今已有两年，从去年 E3 上展示后就一直没有什么新消息，本次 E3 提供的试玩版是一个三人合作对抗电脑 AI 的关卡。

家用机上的即时战略游戏最难解决的就是操作问题，与鼠标＋键盘的精确配合相比，手柄首先在按键上就显得先天不足，不过从试玩的感觉来看，《光环战争》可以说接近完美地解决了这个问题。根据开发人员所说，本作是一款完全针对家用机开发的即时战略游戏，所以说操作系统也是完全针对手柄开发的，并非以往将鼠标和键盘的操作移植到手柄上，而实际试玩也证明了开发人员所言非虚。

比如在选择队伍的操作上，A 键选择一个作战单位，按住 A 键可以出现一个圆形选择圈，所有这个范围内的作战单位都会被选中，你还可以移动这个圆圈来选中更多的作战单位，或者干脆用 RB 键选择屏幕上所有作战单位，也可以用 LB 键选择当前你所有的作战单位（包括屏幕范围外的）。用 X 键可以指定他们的移动位置或者攻击目标，而 Y 键可以令作战单位进行特殊攻击，例如步兵是扔手雷、士官长是强占幽灵号等，你可以看到如以前游戏中那样，士官长帅气地跳上幽灵号，然后一把将驾驶员从驾驶舱里拽出来扔出去，然后幽灵号就变成友军的颜色，并可以驾驶它来对敌方进行攻击。而十字键可以在作战单位与主基地之间的位置进行快速跳跃，方便你在作战的时候同时进行基地的生产工作。



■游戏的制作人正在为记者解说游戏的操作方法。

试玩版一开始就给了你一个建造好的主基地，围绕这个主基地可以建造七个不同的建筑单位和四个炮塔，电站提供电力，能源站提供生产资金，兵营生产人类作战单位，重工厂生产机械作战单位，每个建筑都可以进行自身与作战单位的升级。

游戏画面同样非常出色，你可以把镜头推得很近来观察每一个作战单位细致的动画，各种武器与爆炸效果与你在主视点的《光环》中看到的一模一样，不过惟一有点奇怪的是，士官长的跑步动作有些奇怪，可能是以前从没看过他是怎么跑步的吧……

试玩在我和另一位记者的合作下，将敌方基地捣了个稀巴烂之后宣告结束。从目前的版本来看，游戏的完成度已经非常高，而据开发人员所说，这个试玩版本其实是可以进行完整的单人故事任务的，不过因为某些原因，无法提供试玩。

文 星夜 美编 NINA

班卓熊大冒险3	Microsoft/Rare	平台动作
X360 Banjo—Kazooie：Nuts & Bolts		美版
2008年第四季度发售	1人	59.99美元
对应周边未定		对应玩家年龄：10岁以上

在X360这台过于硬派的主机上总要有一些风格轻松明快的作品平衡其游戏阵容，只有这样才能吸引低年龄层玩家，为X360开拓用户群。今年这一重任交给了Rare的《班卓熊大冒险3》，作为Rare的代表作之一，该系列曾与《超级大金刚》齐名，现在它也将成为X360在低龄市场的开路先锋。



开动脑筋的创造力大冒险！

什么是班卓熊？

《班卓熊大冒险》是《超级大金刚》开发商Rare在1998年为N64开发的一款平台动作游戏，以Rare独有的幽默感与奇妙创意深受好评，总共推出了4部作品。该系列的主角是班卓熊以及与他形影不离的怪鸟卡祖伊。系列第一作将于今年内在XBLA上提供下载。

摊牌镇里的大摊牌

班卓熊与Gruntilda正在为螺旋山的命运而激战，就在战斗进入白热化之时，一个自称"游戏之王"的神秘家伙出现了。为了让他们不再以武力解决冲突，游戏之王提议让两人离开摊牌镇，加入到一系列的挑战中，看看谁能打开更多的游戏世界。

摊牌镇就是这次班卓熊一系列冒险的基地。这是一个阳光明媚的小镇，到处花繁叶茂，湖面上波光粼粼。从摊牌镇可以前往很多个"游戏世界"，其中一个"游戏世界"就叫"班卓世界"，那里完全就是按照过去系列作中的一些熟悉关卡而建，很多地方混杂在一起，碧绿的山丘旁边就是贫瘠的沙漠，没走几步又变成了高耸的雪山。在本作的各个游戏世界中，你将会看到更多经典作品的世界融合在一个紧凑的地区之内。



◀各种经典的游戏世界变成了微缩景观。

▼色彩靓丽的摊牌镇，一看就是《班卓熊大冒险》的典型画面风格。



开动脑筋，随意创造

进入一个游戏世界后，首先与一位指引者对话，他会告诉你在这个世界里需要完成什么目标，有哪三种完成任务的方式，以及想要选用载具的哪种功能。完成任务后会得到一些奖励，可以带回到摊牌镇保存在一个神秘的圆球中。

载具是本作极其重要的概念，在曼波的机械商店中能够买到各种各样的零部件，然后用这些零件建造自己的载具。只要是在符合物理定律的前提下，任何零部件都可以随意组合，充分发挥玩家的想像力创造出各种古怪的载具，不管是越野车、小艇还是直升机均可；想要马力强劲可以在车里装9个喷气引擎，外加5个大容量油箱；想要攻击性强可以在车身安装大炮、火箭发射器、激光设备。载具装好之后如果觉得有些地方不大理想，还可以开回曼波的商店改造。驾驶自己创造出来的载具可以做出各种特技动作，你甚至可以开着古怪的汽车与对手来一场足球赛，在车身上装一个拳击手套可以用来踢球。

▶载具的每个部位都可以自己创造。



▼驾驶着载具也可以踢足球。



编辑视点

现在的创意型游戏都讲究发挥玩家想像力的创造性元素，索尼有《小小大星球》，微软则有《班卓熊大冒险3》，充满创意的载具编辑器是本作的一大卖点。今后玩家将可以用自己创造出来的各种古怪载具在Xbox LIVE上进行各种规则独特的比赛，Rare奇思妙想的精神再加上玩家的创造力，届时想必《班卓熊大冒险3》的网络世界会热闹非凡吧！

©2008 Microsoft Corporation. All rights reserved.

文 星夜　美编 NINA

中世纪奇幻版GTA?

神鬼寓言II	Microsoft/Lionhead	动作角色扮演
X360 Fable II		美版
2008年10月发售	1人	59.99美元
对应周边未定		对应玩家年龄：17岁以上



今年对微软来说是个RPG年，X360在日式RPG方面获得了大丰收，而美式RPG的代表作《神鬼寓言II》也将于今年10月份与玩家见面。制作人Peter Molyneux在E3展中表示，本作目前已经开发完成，一个巨大而自由的冒险世界正等待您的加入！

吟游诗人



▲在桥洞地下杀人虽说较为偏僻，但仍然是很快就会被发现。

在E3展中公开的最有趣的一个新内容当属吟游诗人。当你在游戏中碰到吟游诗人之后，以后每进入一个大城市，吟游诗人就会找到你，跟着你喋喋不休说个不停，歌颂你最近的冒险，总而言之，他会不断挑战你耐性的极限。因此喜欢在游戏中扮演恶人的Molyneux第一次就把吟游诗人引诱到一座桥下杀之而后快。几分钟后城内警钟长鸣，Molyneux很快就被逮捕了。下面他有三种选择：受罚500金币了事、拒捕或者同意为社团服务以赎罪，后者并非粉刷学校之类枯燥活，而是会获得在其他情况下不会出现的一些分支任务，例如讨伐某个魔物横行的魔窟。

什么是《神鬼寓言II》？

英国最著名的游戏制作人Peter Molyneux在X360上的重磅之作，是Xbox上销量超过300万套的角色扮演游戏巨作《神鬼寓言》的正统续作。游戏强调超高的自由度，玩家可以经历主角一生的冒险生涯，将其发展为正义或者邪恶之人，整个世界对你的反应也会因而改变。

致富有方

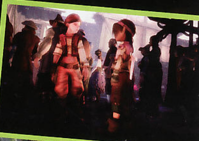
《神鬼寓言II》的金钱系统非常独特，完成任务是无法获得金钱的，如果你只想以最快速度完成主线任务通关，那么到了最后可能会是一个身无分文的穷光蛋。而如果你肯多花一些时间，会发现有很多种赚钱的有趣方式。在游戏发售的6个星期之前，微软会在XBLA上推出一款名为《Keystone》的游戏，玩这个迷你游戏就可以获得很多金钱，让你在游戏还没发售时就成为富翁，这些钱当然可以沿用到正式版游戏中。此外玩家在游戏中可以通过Xbox LIVE加入到朋友的游戏世界中，充当朋友的副手助其完成任务，这也是一条不错的致富之路，其他诸如当铁匠、吧台侍应以及职业杀手都是可以获得金钱的。如果你有点投资头脑，可以买座房子然后出租，疯狂地提高租金让租客怨声载道还可以获得“恶房东”的称号并获得成就。



□就算是剿灭了这么大的怪物，也未必有钱可拿。想赚钱还是找个其他的法子吧！

泡妞必胜法

辛苦赚来的金钱有何作用呢？最大的用途是可以到书店购买秘笈，有了秘笈之后就可以学到新本领了，这些新本领不一定是战斗技能，也有泡妞必胜大法、驯狗秘术等。结婚生子是本作的重要概念，在游戏中你会看到很多NPC的头上有各种图标表示他们目前的特定需要，比如在一条小街巷里有个女人头上有个心形符号，就表示她现在需要爱情，此时上前搭讪的话就可以有一段激情戏，当然游戏中是不会有色情画面的。需要提醒的是，如果暂时还不想要孩子的话，在游戏中还有一种珍贵道具：可重复使用的安全套。





▲也许还可以发展一段青梅竹马的爱情。

◀ 看完泡妞秘笈后即可成为一代情圣。

编辑视点

《神鬼寓言》本来就有“中世纪版《GTA》”之称，其自由度与无穷可能性在角色扮演类游戏中出类拔萃。首次登陆次世代的《神鬼寓言II》给人的感觉是自由度呈几何级数提升，从目前公布的情报，个人感觉本作的进化就像是《GTAIII》进化到《GTAIV》，游戏中的各种有趣细节想必是数不胜数，如果你为自由城里层出不穷的发现而惊喜，那么《神鬼寓言II》也会让你拥有居住于中世纪的真实体验。

©2008 Microsoft Corporation. All rights reserved.

INFINITE UNDISCOVERY

インフィニット アンディスカバリー

文 纱迦

美编 心の永恒

玩过8月的《薄暮传说》，9月我们就能玩到这款由tri-Ace打造的角色扮演游戏了。此次E3展上，游戏不但公布了大量信息，而且提供了游戏试玩，着实让我们兴奋不已。多余的话就不多说了，让我们先来看看游戏的最新情报！

无尽的未知	Square Enix	角色扮演
X360 インフィニット アンディスカバリー		日版
预定2008年9月11日	1人	7800日元
对应周边未定		推荐玩家年龄：15岁以上

《无尽的未知》的魅力



本作是由制作了《女神侧身像》、《星之海洋》等多款名作的tri-Ace为X360玩家奉献的角色扮演游戏。游戏的玩法类似于《最终幻想XII》，大地图上可以看见敌人，遇敌后不切换画面直接战斗。游戏的场景非常大，区域之间采用无缝联结，几乎无读盘时间。

战术 Tactics

游戏中玩家直接控制的角色只有主人公卡贝尔一人（这真是个坏消息，希望能改），同伴是由AI控制的。在战斗中我们需要通过向队友下达行动方针来指挥他们的战斗，玩家可以集中战斗力攻击同一目标，也可以分散开各自迎敌，战术的选择将影响整个战局。



▲本作中同伴的AI很高，而且有时就算下达相同指示，不同个性角色之间的实际行动也会存在差异。

连续技 COMBO





游戏中卡贝尔的招式分为小基本攻击、大基本攻击、小战斗技能，大战斗技能这4种。玩家可以自由组合自己的连续技，如小基本攻击→小基本攻击→大基本攻击→小战斗技能→大战斗技能。其中大小战斗技能还能够自己设定，再加上有特殊效果的AP影响，变化相当多。

行动值 AP

本作中战斗时的攻击分为基本攻击和战斗技能两种。不断地攻击敌人就能获得相应的AP并在画面右侧的剑刃槽中表示出来。当AP值积攒到一定程度时，发动某些特定战斗技能就会产生诸如挑空、破防、击飞等特殊效果，此时如果再配合连段就能给予敌人较大的伤害。



▶在战斗中发动的特殊攻击既实用又华丽。

统率封印军的黑暗公子



雷奥尼德

声优：诹访部顺一

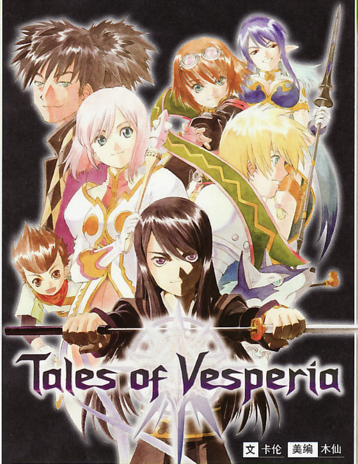
一切混乱的始作俑者。为了使自己成为神而组建了封印军将月亮"锁"住。人们因为畏惧雷奥尼德而习惯地称他为"黑暗公子"。

多边形在现场

体验版可以选择多段剧情进行体验。之前厂商宣称的无缝联结得到了证实，切换场景时的读盘快如闪电。玩家控制主人公，其他同伴由AI控制，队伍里最多有4个人。部分场景会出现两队人马合作的情况，据官方透露说是最多可支持18人同时作战。不过目前仅是8人同屏就已经拖慢得相当厉害了，这点无疑让玩家有些失望。

游戏的战斗系统变化很多，除了按键轻重决定不同的招式，还可以组合不同的招式进行连击。厂商鼓吹的情景战斗也很有趣，玩家经常会在一些特殊情况下作战，不但事件表现力惊人，而且玩法也和平时的战斗大相径庭。不过人物的动作很不流畅，过场动画中人物的表情也很不自然，这些都让人对tri-Ace的技术力产生了怀疑。

©2008 SQUARE ENIX CO.,LTD./Microsoft Corporation.All Rights Reserved.Developed by tri-Ace Inc.



文 卡伦 美编 木仙

薄暮传说	NBGI	角色扮演
X360 テイルズ オブ ヴェスペリア		日版
预定 2008 年 8 月 7 日	1 人	7800 日元
无对应周边		对应玩家年龄：12 岁以上

距离《薄暮传说》的发售日已经非常近了，这是继《信赖铃音》之后NBGI 给所有的 X360 玩家献上的又一份大礼。这次就让我们在发售前的最后一次报道中彻底网罗游戏中的所有要素吧！

提卡·琉米雷斯名胜补遗

新兴都市　赫利奥托

这里是托尔比其亚大陆中部新建成的街道。帝国的上流人士将这里开发成为了他们的疗养圣地。但是由于赫利奥托特殊的地理位置，帝国为了牵制住工会也在这里建造了非常多的防御工事。



工会的巢穴　达古雷斯特

达古雷斯特占据着整个托尔比其亚大陆最中央的位置，是仅次于帝都扎菲亚斯的第二大城市。因为这里是工会总部的所在地，不受帝国管制的约束，所以城市中的气氛也相对显得比较和睦。



关于《薄暮传说》

作为"《传说》系列"的正统新作，《薄暮传说》自然少不了广大日式角色扮演游戏 FANS 的关注。游戏的故事讲述了在名为提卡·琉米雷斯的世界中，"艾尔"是所有生物不可或缺的惟一能源，而帝国则支配着可以控制艾尔的装置——魔导器。当魔物入侵、世界发生人魔战争的十年之后，离开帝国骑士团独自创立工会的游戏主人公尤利莫名其妙地入狱邂逅了女主角艾丝缇，于是便开始了他们接踵而至的故事……





朱蒂丝 Judith

声优 久川绫

年龄：19 岁　身高：175cm　武器：长枪

少数民族库里提亚一族的长枪兵。在世界各地漂流的途中遇到了尤利他们之后便一起结伴而行。因为平时经常不打声招呼就擅自行动，别人很难估计到朱蒂丝的想法，所以想和她拉近距离不是一件容易的事情。



▲心直口快是朱蒂丝的一个优点，虽然有时也会因此得罪人。

雷文 Raven

声优 竹本英史

年龄：35 岁　身高：170cm　武器：风来坊

总是穿着很随意的衣服到处乱逛的大叔。他从来都是以一副飘然洒脱的姿态出现在众人的面前，喜欢说一些故作玄虚的话。但在面对重要问题的时候，生活经验丰富的雷文提出的意见还是比较有参考价值的。



▲不愿意惹麻烦的雷文很不理解丽塔为什么总爱到处捅娄子。

工会"魔狩之剑"中的部分人物



科林特

科林特是"魔狩之剑"组织中的老大，平时爱用大剑作为武器的他是个性格火爆的家伙。



缇森

缇森最让人感到不爽的地方就是他那战斗时近乎偏执的兴奋感，周围的人都称他是个危险人物。



娜恩

娜恩是卡罗尔一直崇拜着的一个偶像。别看她年纪轻轻，实力却得到了公会中其他人的一致认可。

©2008 NBGI

注意！E3上本作的最新情报

作为微软近期重点宣传的日式角色扮演游戏，本作在 E3 上当然也要亮相了。这次公布的游戏画面基本都发生在夜晚，而且其中还出现了之前从未公布的角色，我们赶紧来看一下吧！



▶尤利和同伴们在山间的小路上与一名神秘的银发男子相遇，从穿著来看他应该是属于帝国的人。



◀这个头戴面具眼露红光的家伙不知为什么盯上了尤利。



▶画面上的三个人和刚才的蒙面人完全是一伙的，这种卑鄙作风不像是工会所为。



◀沙滩上的战斗背景让人眼前一亮，感觉非常清新。



▶尤利在发动特技。大家可以注意看画面左上方的道具时间，它用来表示使用道具所需的间隔时间。

彻底剖析试玩版

这次试玩版的故事发生在一座被荒废城镇外的山丘上，尤利一行人在行进的路程中被前方损坏的魔导器堵住了去路。不甘罢休的丽塔亮出自己帝国魔导器研究员的身份企图摆脱挡住去路的看守，却不料反被随后赶来的士兵发现尤利正是他们在通缉的逃犯，见势不妙，机灵的尤利赶紧击倒一名士兵，众人趁着混乱逃进了路边的树林中……



游戏的菜单选项基本保持了"《传说》系列"的特色。在"技能"这一选项中，玩家可以为角色自行选择合适的技能来装备，每个技能都对应相应的 SP 值，装备之后便能在战斗中获得相应的效果并提升该技能的熟练度。





战斗部分采用了类似《深渊传说》的"多面向线性动作战斗系统"，尽管 X360 的按键让很多《传说》FANS 们不能一下子适应游戏的操作，但《薄暮传说》的整体战斗节奏还算比较流畅，配合上华丽的魔法攻击，我们可以轻松地赢得胜利。

试玩版的最后是一场 BOSS 战，玩家需要吸引 BOSS 去冲撞毒花让它昏厥，这样就能优先将周围烦人的杂兵解决掉。经过一番苦战后，BOSS 终于在主角们的攻击中倒下，试玩版也到此结束。



新公布的游戏要素

秘密任务

游戏的 BOSS 战中新加入了"秘密任务"这一设定，我们需要在战斗中达成某些特殊条件才能完成这些任务，虽然会多少有些难度，但成功之后获得的奖励也是很可观的。





称号

称号收集系统一直是"《传说》系列"一个标志性内容，本作自然也不能错过。在游戏流程中触发并完成各种事件是称号收集的关键，不同的称号也会给角色带来不同的附加能力。





秘奥义

和系列其他作品一样，本作依然存在着华丽的秘奥义。只要玩家在战斗中发动奥义并持续按键一段时间就能够发动秘奥义。极具魄力的人物特写以及演出效果在高清的演绎下还是非常震撼的。





装饰品

装饰品是游戏新加入的一个要素，我们可以到处购买并收集各种各样的装饰品给角色们装备上。虽然外观会发生相应变化，但角色的能力却不会受其影响。



编辑视点

本作是"《传说》系列"第一次出现在次世代平台上，虽然难免会有一些实验性质的东西，但《薄暮传说》的整体素质还是不会让我们失望的。除了画面的强化之外，游戏的战斗系统也可谓是集系列之大成，而且剧情方面的看点同样有很多。所以不管拥有 X360 的你是不是"传说饭"，到时都应该拿起手柄去体验一下这款日式角色扮演游戏的佳作。

无责任猜想 按制作人的话来分析，虽然《薄暮传说》并不是绝对独占，但起码今年年内本作怕是很难有 PS3 版了，想第一时间体验的玩家还是老老实实地选择 X360 吧！

微软阵营专属游戏集合

几何战争2

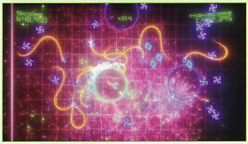
X360 ■ Geometry Wars: Retro Evolved 2
射击 ■美版 ■ Bizarre Creations
发售日未定

拨动右摇杆，射出一片天！



《几何战争》可以说是XBLA游戏的代表，由于曾经随记忆卡一起发卖，很多不上LIVE的玩家也能玩到它。在《几何战争》的世界里，玩家只要拨动右摇杆，就可以随心所欲地向任意方向射击，而由几何图形构成的鲜艳画面也让人着迷。

《几何战争2》同样是下载游戏，这回游戏共有6个模式，丰富性远胜前作。Evolved模式就是传统的玩法，不过里面会出现全新的敌人，如呈直线整行整列推进的恐怖图形；King模式允许4名玩家同时作战，尽管4人同乐时画面将乱到一定境界，但总的来说难度还是会下降很多，乐趣也成倍上升，目前尚不知道能否支持在线合作；Pacifism模式将封印玩家的射击本能，你惟一能做的事情就是让敌人跟在你的屁股后面，带着它们往吞噬一切的黑洞里钻。这个模式也是目前看来最有意思的模式；Sequence模式颠覆了《几何战争》的规则，在这个模式下敌人是可以杀光的，但与之相对，每一关的全部敌人会在游戏开始时倾巢出动，好好掂量你的本事吧！



还有另外两个全新的模式，看起来同样是乐趣十足，相信不久以后我们就将迎来这个全新而疯狂的游戏了。

［文：纱迦］

你在电影中

X360 ■ You're In The Movies
动作 ■美版 ■ Codemasters
预定2008年第四季度

想当电影明星？试试这款游戏！［文：星夜］



■游戏会用迷你游戏引导你做出电影中需要的动作。

在今年的微软新闻发布会上，有一款特殊的游戏让发布会的场面顿时热闹了起来。它就是《你在电影中》(You're In the Movies)。这款游戏的设计和当年索尼的《Eye Toy》十分类似，它利用摄像头将你放进电影中，你需要手舞足蹈来完成游戏。**游戏分为两个阶段：**拍摄和观赏。电影的拍摄部分实际上是由一个个迷你游戏构成的，不过这款游戏并不强调竞技性，更多的是让你和你的朋友在摄像头前按照指示做出各种动作，或是表演某些表情。比如，让你按要求表演一段古怪的舞蹈，或是表演平静的在街上走的动作。X360的摄像头会把你的表演一一录下。当你做完所有的迷你小游戏之后，好戏才刚刚开始。

根据你选择的剧本不同，游戏会将你的动作视频进行一番剪辑，然后按照剧情片的方式拼合到一块。接下来你就可以看到自己演的电影了，电影甚至会有一个很像那么回事的片名，你会发现自己跳舞的动作和一个浴室的3D背景结合在了一起，就好像你在洗澡。尽管有时候剧情和你的表演结合的不是那么太好，不过在屏幕上看到自己演的电影还是很好玩的。

如果放完之后，你对自己的表演满意的话，你还可以把完成的影片上传到你的PC上，发给更多的朋友分享。如果你对现成的剧本不满意也可以自己安排需要哪些动作和场景，组成新的影片。这款游戏将会和X360的摄像头捆绑出售，预计在今年的秋季上市。



■自己在家演鬼片，表情很到位啊。

救世魔神

X360 ■ TOO HUMAN
动作角色扮演 ■美版 ■ Microsoft
预定2008年8月21日

全中文A·RPG大作暑期降临！

《救世魔神》是由加拿大游戏开发商硅骑士开发九年之久的鸿篇巨制，游戏的世界观设定于未来世界，人类受到机械大军的攻击即将灭亡，玩家扮演一名经过改造的战士，为保护人类而挺身而出。令人激动的是本作将推出全中文版，目前全中文的试玩版在Xbox LIVE上就有下载。

职业和技能

游戏中玩家可以选择5种不同的职业。在试玩版中玩家只能选择一种职业，不过可以用秘技调出全部职业。不同的职业除了能力不同之外，招式也有区别。

职业选定之后还可以选择扮演改造人还是普通人类，改造人的单发技威力大，而且普通人类则长于快攻和连续技。此外两者使用的武器也完全不同。

游戏的技能学习方法则是以技能树的方式来进行的。和传统技能树不同的是，玩家不用担心走错方向、学错技能，因为只要花钱就可以消掉学过的技能重新抉择，这是个不错的设定。



■5种职业各具特色，试玩版目前已开放全部职业共玩家选择。

操作决定成败

本作的类型是动作角色扮演，事实上动作要素在游戏中非常重要，除了普通的斩击外，玩家还可以使出冲刺斩、挑空技等招数，而且挑空后既可以像《鬼泣》那样用枪追打，也可以跳起来在空中使用连续技。但是游戏中设定为用右摇杆出招，这一点让很多玩家都极不适应。

事实上游戏的操作并没有想象中那么差，如果能适应操作，你就能体会战斗的乐趣，否则你会觉得游戏奇烂无比。而且本作的操作其实是被简化的，轻轻扳住一个方向就能使出华丽的连击，再配合左摇杆就可以使出不同的招式。另外各个职业的出招都有一些区别。



■能否适应右摇杆出招的操作是关键所在，它甚至会影响你对这个游戏的评价。

丰富之极的游戏内容

从试玩版来看，游戏内容的丰富程度简直可以用“疯狂”来形容。不同职业的区别已经相当夸张了，再加上游戏中有着极为丰富的武器，武器之间的差别并不仅仅体现在数值上，配合不同的招式能产生不同的效果。



■不要忘了，除了蹩脚的近身格斗，远程攻击也是游戏中的主力武器。

武器和防具的分类很多，而且都允许附加属性，可以嵌入各种咒文来加强能力。咒文的种类同样是多到夸张，幸好我们有中文版。

［文：纱迦］

求生之路

X360 ■Left 4 Dead
主视角射击 ■美版 ■EA
预定 2008 年 11月 4 日

《反恐精英》小组又一力作！

[文：星夜]

还记得那个眼睛插着一个水龙头阀门的变态佬吗？如果你玩过当年红遍全球的 PC 巨作《反恐精英》，那你一定就会看到这令人难忘的 Logo 标识。对，这就是著名的游戏引擎提供商 Valve。旗下的开发团队 Turtle Rock 就是当年《反恐精英》的缔造者。如今，Turtle Rock 开发团队又为我们带了一款与《反恐精英》截然不同，但同样充满乐趣与刺激的全新作品《求生之路》。



每次进入游戏都会感受到不同

"杀僵尸"主题或许已经让我们感到有些麻木，不过《求生之路》保证让你杀出不同的感觉。制作人表示：游戏的剧情和节奏(包括敌人数量、敌人种类、光源、配乐，及各角色的表现)完全由计算机来控制，游戏基于四个故事，每一部都要求玩家以幸存者的身份杀出不死僵尸的包围圈。在本次 E3 展上，制作人向记者演示了一段游戏内容：四名幸存者挣扎着勉强到达加油站附近的小屋，所有角色都快奄奄一息，面对的是从暗影中逐渐闯入的一小撮僵尸。重复第二遍时，由于各角色表现神勇，弹药充足，于是僵尸从四面八方涌来，队员引爆加油站后将其送上西天然后再如雨点般砸落下来。总之，无论你表现如何，等待玩家的都是血雨腥风。



▲游戏的画面虽然不是顶级，不过整体气氛的刻画相当到位。

在联机模式中变成僵尸吧！

目前《求生之路》给人最深刻的印象就是那源源不断从四面八方涌过来的僵尸群，简直就是主视角射击游戏的"无双"，再加上它们的移动速度个个如同百米冠军一样，所以给玩家带来的压力难以用语言形容。游戏中，你和同伴组成 4 人小队开始亡命求生之旅，在不联机的情况下，其他人员由电脑控制。但是制作人最希望《求生之路》能由 4 名玩家联机组成敢死队，这样玩起来才最有感觉。

本作的多人模式设定的相当强悍，玩家除了扮演之前公布的 4 位生存者之外，还可以在被僵尸感染之后重生为 4 种拥有特殊能力的 Boss 级僵尸，掉头去追杀自己的队友！



◀面对女性僵尸，玩家可不要手软，因为它们已经失去了人性。

在本次 E3 上，《求生之路》出色的表现和超高的游戏性获得了一致的赞扬。我们完全有理由期待 Valve 团队为我们带来的这款全新的作品。

高歌红唇

X360 ■Lips
音乐 ■美版 ■Microsoft
预定 2008 年 11月 发售

手握闪耀话筒，展示傲人歌喉！

[文：星夜]

在音乐游戏大行其道的今天，微软也瞄准的这个赚钱的市场，并且带来一款与 SONY《歌星》(Singstar) 相抗衡的卡拉 ok 游戏，这就是我们今天要介绍的《高歌红唇》(Lips)。



■哇，这个话筒可是能吸引一帮喜欢 K 歌的人。

作为一款卡拉 ok 游戏，《高歌红唇》首选最吸引人的地方就是对应一款专用的无线体感话筒。这个闪闪发亮，看起来非常酷的话筒会随着歌者身体的摇摆而呈现出色彩的变化。其次，只要玩家将微软推出的 ZUNE 播放器连接到 X360 上(制作人表示同样会对应 Ipod)，还可以演唱播放器内的歌曲。当然不是所有歌曲都能让你随便唱的，这项功能仅对应那些从指定网站下载的付费歌曲，带有 DRM 版权限制的歌曲不能使用。最后说一句，如果想两人合唱的话，另外一个玩家只要拿起话筒摇动一下就能顺利加入，根本不需要启动什么界面，这可是相当人性化的设定。



▲游戏的包装已经出炉了。

由于是首次公布，所以关于游戏的许多细节和费用尚不清楚，不过微软官方已经确定会推出中文版，这对于国内玩家来说无疑是一个好消息。



◀游戏的界面和《歌星》几乎一模一样，不过效果看起来更绚一些。

星之海洋4 最后的希望

令人激动不已的恢宏冒险！

[文：纱迦]

X360 ■STAR OCEAN 4 THE LAST HOPE ■日版
角色扮演 ■Square Enix ■预定 2009 年春



■目前公布的场景不仅漂亮，而且够大。

本次 E3 展上，日式角色扮演游戏处于明显的劣势，尽管《最终幻想 X Ⅲ》制造了轰动效应，但并未展示什么实际内容。《星之海洋 4 最后的希望》没有展出试玩版，但游戏公布了不少新情报。

目前已经确认 4 代将保持 3 代的风格，最重要的战斗系统方面基本上是完全继承 3 代的。3 代的战斗系统令玩家极为满意，4 代来个萧规曹随对玩家和厂商来说都是上上之选。游戏的画面非常华丽，场景非常大，更难能可贵的是在这样的画面素质下战斗还能保持流畅，这点比同社的《无尽的未知》要好得多。厂商自信地说本作的画面不会输于《最终幻想 X Ⅲ》。

系统方面游戏去掉了 3 代的 GUTS 值，改为 RUSH 值，RUSH 值会以数字形式出现在 HP、MP 的下方，其重要性可见一斑。目前只知道移动攻击会消耗 RUSH 值，其他的影响还待进一步证实。而 3 代 HITS UP 系统在本作中看来依然会保留，当玩家不断攻击敌人时，屏幕右方的槽会不断增加，涨满之后就会进入奖励模式，战斗胜利后会有各种奖励。本作的 HITS UP 槽的形状有明显变化，名称似乎也有所不同。



▲即使画面拉近，其素质同样是无懈可击的。



◀熟悉的玩家应该能看到不少传统元素。



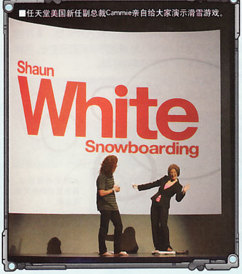
笑声朗朗 轻松自在

任天堂E3新闻发布会亲历

文&摄影 多边形　美编 一刀



■任天堂的舞台搭设比较别致。



■任天堂美国新任副总裁Cammie亲自给大家演示滑雪游戏。

任天堂的新闻发布会又回到了大家熟悉的位于星光大道的柯达剧院，任天堂对这个地方看来是有着特殊的喜好。不过由于我住的旅馆离柯达剧院有着将近一个小时的车程，所以我不得不一早7点就起床，7点半出发，才能保证不会迟到。

到达柯达剧院后，发布会已经开始入场，随着熙熙攘攘的人流，走入富丽堂皇的柯达剧院内，一楼的位置已经基本坐满，已经有记者不得不转战二楼，不过因为二楼不方便拍照，所以我在一楼找了一个不太好的位置先随便坐下，等发布会开始后，我在过道的一个拐角找到一个比较好的位置，以此为据点。

稍候片刻后，全场灯光暗了下来，剧院舞台的大幕徐徐拉开，任天堂发布会的舞台显露真身。从这三个发布会来比较，任天堂的舞台搭设是最别致的，左右两个圆形小舞台，加上中间一块大屏幕，算是很有特色。

对不起，我不是雷吉……我叫Cammie Dunnaway。

发布会开始照例是一段影像，其主题与任天堂以往的宣传片有些类似，都是主要表现各个年龄层不同性别肤色人种的玩家在玩任天堂游戏时那种轻松愉快的表情，最后屏幕上出现一句话“我们承诺让世界保持微笑……”。

按照以往的经验，这个时候应该是任天堂美国社长雷吉登场的时间了，但是这次却没有看见那个大个子，取而代之的是一位风度翩翩的女士走上台前，她就是任天堂美国新任副总裁Cammie Dunnaway，她的第一句话就把大家逗乐了：“对不起，我不是雷吉……”

她的开场以她最喜欢的滑雪运动开始，她说她和她女儿最喜欢滑雪，不过这个运动相当有难度，她曾经又一次严重摔伤手腕，不过她说她不会放弃这个运动，并且她找到了更为安全的体验滑雪运动的方式。这时大屏幕上开始演示一段Wii的滑雪游戏，原来这就是Wii的新作《肖恩·怀特的滑板滑雪》，同时舞台左边的圆形小舞台幕布升起，原来肖恩·怀特本人来到了现场，他正在用Wii的平衡板在为大家演示这款游戏，随后Cammie也加入。演示结束后，肖恩和Cammie聊起了对这个运动的感受，肖恩说：“显然在家里用游戏来滑雪更为安全，而我也能做出更多特技动作。”台下报以会意的笑声与掌声。

随后，任天堂的总舵主岩田聪登场，他的英语比去年又有所进步，不过他发言时候的手势总是一成不变的经常做两手摊开状。这个环节是属于任天堂的自吹自擂环节，比起昨天微软净挑好听的说相比，富得流油的任天堂则根本不需要挑什么，无论是硬件还是软件都是在业界遥遥领先。岩田聪说：“游戏产业正在经历的巨大变革，甚至连许多任天堂员工也没有想到会有现在的成功局面。”

当他谈到《马里奥》和《塞尔达》的开发小组正在全力以赴开发新作时，台下都翘首以盼能够有新作影像或者画面出现，可惜岩田聪又立刻把话题转到了任天堂旗下那些似乎在所有的时间都在热卖的游戏，比如发售了三年有余的《马里奥赛车DS》，至今仍是全球最热销前20款游戏之一，任天堂的游戏就是有

这样恐怖的魅力。岩田聪相信即便是小规模的开发团队和相对少量的资金投入，依然能够换取巨大的成功和效益，只要他们有足够新颖的创意。他说任天堂今年的目标也是“E3”——Engaged（新颖的魅力）、Enriched（丰富的软件）、Enthused（热情的游戏）

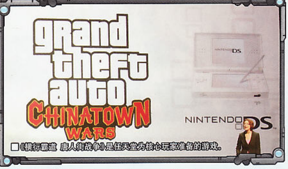
岩田聪还说：“去年我曾经立下誓言要摧毁隔离在非核心和核心用户之间的障碍，今年我要做的是消除心理上的屏障。”这段话让现场以为这次任天堂会公布一些比较针对核心玩家的游戏作品。之后大屏幕上出现了《动物之森》制作人katsuya eguchi，他给大家带来了这个系列的新作《动物之森：城市人》，从画面上看并无太多进化……不过与这个游戏同时登场的有一个Wii的新周边：WiiSpeak，它的用处是可以让玩家在游戏中随时与其他玩家进行交谈，就像你在大街上和朋友打招呼那么简单。游戏中人物的谐趣对话引起场下一阵阵的笑声。


■雷吉开划艇的样子相当滑稽。



■任天堂提出的游戏理念与E3不谋而合。


■任天堂美国总裁雷吉在记者中非常有人气。



■《横行霸道 唐人街战争》是任天堂为核心玩家准备的游戏。

终于，任天堂美国社长雷吉出现在舞台上，台下立刻掀起一阵欢迎的呼声。雷吉说，我们今年不会再列举那些沉闷的数据，看来他也知道去年那次发布会的数据罗列令人有些昏昏欲睡。不过即使他没有大段大段地引用数据表格，他仍然不可避免地谈及了很多任天堂令对手难以企及的成绩（例如NDS的全球累计销量已经突破2000万台，2008年NDS的销量又提高了12%，Wii的销量超过1000万台，Wii和NDS创造的累计销售额超过50亿美元等），但总算比去年好了许多。雷吉说：“任天堂并不会因此而感到满足，任天堂要让所有用户都各得其所。”

接下来雷吉开始为大家介绍Wii的新作。《星球大战 克隆人战争》将于今年圣诞节期间上市，老美对“星战”真没什么抵抗力，一旦听到光剑的“嗡嗡嗡”声就自然兴奋起来，拼命叫好；《雷曼 疯兔危机 电视聚会》则以各种滑稽搞笑的画面惹得全场笑声阵阵；最后出现的《使命召唤 战火世界》则让大家稍有点吃惊，Wii版的该作将有Wii遥控手柄的特殊操作模式。

随后Cammie又回到舞台上，她开始为大家介绍NDS的作品。NDS版的《吉他英雄 巡回演出》发售之后取得了不俗的成绩，而这款游戏的续作将名为《吉他英雄 巡回演出 十年》，不过现场有些记者搞不明白这个“十年”是指哪个十年；EA也把他们的创意作品《孢子》带到了NDS上，这款游戏将对应Wi-Fi来让玩家与好友互相共享自己的作品；“游戏妖怪”“《口袋妖怪 守护者》系列”也将有新作发售，并且发售日已经确定在11月10日，势必又将引起一阵“妖怪风潮”；Cammie最后公布了“《横行霸道》系列”将有一款独占作品登陆NDS平台，名为《横行霸道 唐人街战争》，不过现场只放出了游戏的LOGO，并无任何实际游戏画面。

游戏产业正在经历的巨大变革，甚至连许多任天堂员工也没有想到会有现在的成功局面。

雷吉再次回到台上，他给大家带来了Wii的另一款新周边：Wii Motion Plus，顾名思义，这款周边将加强Wii遥控器手柄的动作感应功能，而它也正是加装在遥控器手柄末端，这款周边可以使加速、定位和各种动作的识别更加迅速、精确，使游戏操作更加直观。



■宫本茂率领众人为大家合奏一曲《Wii Music》。


■任天堂美国两位高层在舞台上逗得大家哈哈大笑。


■在发布会现场拍照留念。

而配合这款周边的新作《Wii Sports Resort》也粉墨登场，会上展示了三个该作中的小游戏，Cammie为大家演示了丢飞碟，雷吉为大家表演了一段赛艇，最后他们俩一起大战了一把击剑游戏。雷吉开始先下一局，Cammie挑衅地说，一局不算，我们再来一把，敢不敢？雷吉自然应战，结果这局雷吉被打下擂台，两个任天堂高层在台上拿着遥控器手柄手舞足蹈惹得台下不断发出哄笑，而最后Cammie说了句：“这游戏有个功能就是，当你老板对你不爽的时候，你可以用它来让他爽一下。”台下又是一阵狂笑。

这段演示过后，任天堂舞台右边的小舞台露出真面目，一名乐手正拿着双节棍手柄和Wii平衡板在演奏一段鼓曲，正当大家想弄明白这是一款什么样的游戏时候，从舞台左边出现一位神一样的人物——宫本茂大叔，他给大家带来的是《Wii Music》，这也是发布会前网上一直盛传的Wii新作，这一刻得到了证实。

宫本茂向大家介绍，这次公布的《Wii Music》是一款与市面上所有同类游戏都截然不同的音乐游戏，游戏不需要玩家懂任何乐器或者音乐，只要你喜欢音乐，你都可以通过《Wii Music》来轻松体验音乐的乐趣。你不必担心跟不上屏幕上的节拍或旋律——屏幕上也不会有这些东西，你只需要用双节棍手柄当作乐器——无论是笛子还是吉他还是小提琴，你只要摆出演奏的姿势，游戏就会捕捉你的动作并表现在屏幕上。

随后宫本茂邀请了一些嘉宾一起上台组成乐队演奏《Wii Music》中的乐曲。据介绍，游戏中将包括超过50种乐器的模拟演奏，此外还收录了大量经典的音乐作品，其中包括任天堂许多经典游戏的音乐。同时《Wii Music》还对应Wii平衡板，它可以作为架子鼓的踏板来使用。而且游戏还可记录玩家的表演，最后合成一段属于玩家自己的MTV。最后大家演奏的是马里奥的主题音乐，台下立刻掀起热烈的掌声。

最后，雷吉与Cammie走到台上，开始做最后的结束语，回顾了一下整个发布会上提到的游戏和新周边，不过我看到已经有记者急不可耐地要离开会场了……从整个发布会的进程来说，这是一次轻松愉快的新闻发布会，任天堂也算做到了之前的承诺：“让发布会充满笑声。”



Wii Music

Wii Music	Nintendo	音乐
Wii Music		美版
发售日未定	游戏人数未定	售价未定
对应周边未定		

文 炎骑士　美编 木仙

《吉他英雄》和《摇滚乐队》作为目前最为火爆的两大音乐游戏系列已经为广大玩家所熟知。它们那秉承“传统”音乐游戏的操控方式也是再常见不过了。在今年的 E3 展会中，任天堂高调公布了旗下的原创音乐游戏——《Wii Music》，意在从目前的音乐游戏市场上抢占一席之地。这款打着任天堂烙印的音乐游戏究竟有什么独到之处呢？看了下面的报道，你自然就会心中有数！

用体感操作模仿真实乐器的演奏

在游戏中加入体感操作，这恐怕是近两年来任天堂用的最多的手法了。凭借双节棍遥控器中内置的加速计和陀螺仪，购买了 Wii 的玩家可以在游戏中通过拟真的操作来增强自己的代入感。而这一次的《Wii Music》同样加入了体感操作，不论你是吹笛子还是弹吉他，都需要通过握持着双节棍遥控器模仿这些乐器的操控姿势，然后再通过不同的按键组合以及姿态的变化来演奏乐曲。



超过50种乐器全收录，尽情表现你的音乐天赋！

一般来说，音乐游戏中的最大卖点在于收录大量脍炙人口的经典曲目。但《Wii Music》的出现打破了这样一种延续了多年的传统和秩序。在这款另类风格的音乐游戏中，能够让玩家体会各种风格不同的乐器演奏才是真正的亮点。你可以尽情发挥自己的想象力，在这款游戏中，诸如吉他、萨克斯、钢琴、小提琴……，各种音色不同的乐器都将在这款游戏中以虚拟的形式得以再现。游戏中不仅为玩家准备了管弦类乐器和弹奏类乐器，还为玩家提供击打类乐器的演奏方式。通过整合在 E3 上刚刚推出的 Wii Motion Plus 以及大家已经熟知的 Wii 平衡板等扩展外设，多种多样的乐器演奏成为了可能。



组建你自己的家庭乐队！

既然收录了如此种类丰富的乐器，那么对于玩家来说，自然是要组建一支属于自己的乐队了。《Wii Music》最多支持多人同时进行游戏，玩家完全可以邀请家人和朋友一起来享受这款游戏带来的乐趣。电吉他、贝司、架子鼓和电子琴，创建属于自己的乐队原来是如此轻而易举。还等什么，赶快弹奏一曲马里奥的主题曲吧！



进军教育事业

在 E3 任天堂发布会结束之后的小型记者招待会上，宫本茂表示，《Wii Music》的独特之处在于它不仅仅是一款通过体感操作来进行的游戏。更重要的是，它甚至可以被当成一种潜在的教学工具。看来，这款游戏所面向的玩家群体并不仅仅停留在普通的玩家层面上，通过寓教于乐的手段打入教育领域，这或许是任天堂开辟全新发展空间的一把钥匙。



对于演奏原理的无责任猜想

“仅仅依靠手柄上的那少得可怜的按键就想模仿乐器的演奏，这难度可是相当的大哦！”这也许是许多玩家对这款游戏的猜测和疑问。我们不妨来设想一下：通过 Wii 遥控器手柄内置的加速计，可以感受玩家控制手柄本身的力度；而手柄内置的陀螺仪则通过手柄的位移和倾斜角度来判断当前应该发出的音调和响度。如此一来，便完成了对乐器演奏的模仿。不过，如何控制手柄的挥动幅度和角度似乎就成为了玩家需要掌握的必要因素。

©2008 Nintendo

Wii Sports Resort

Wii Sports 运动胜地	Nintendo	体育
Wii Sports Resort		美版
发售日未定	游戏人数未定	售价未定
对应周边未定		

文 炎骑士 美编 木仙

早在几个月以前，任天堂官方就已经公开表示要推出《Wii Sports》的续作，但在这之后就一直没有下文。在本次 E3 的任天堂发布会上，这款受到任天堂游戏玩家广泛关注的体感游戏的续作终于得以正式公布，这就是《Wii Sports 运动胜地》。记得在 Wii 发售之初，《Wii Sports》是作为推广体感操作而专门开发出来的游戏，而这一次的续作，同样是为了推广任天堂的全新控制器扩展外设 Wii Motion Plus 而诞生的。现在，就让我们一起来看看，这款热门体感游戏到底散发着怎样的魅力。

更复杂的体育运动成为可能

在前作中，玩家只能玩到网球、拳击等五款对动作精确度要求不高的游戏。而在这一次的续作中，玩家可以凭借新引入的外设体会更为"专业"的体育运动。目前已知出现在新作中的三个体育项目分别是摩托艇、狗叼飞碟和剑道。相比前作，这三个项目对玩家操作的精确度要求要高上不少，但凭借 Wii Motion Plus 的精确定位感应能力，以往的"手抖"现象不复存在了，取而代之的是更多的游戏乐趣和更高的代入感。

狗叼飞碟

狗叼飞碟是欧美国家中极为常见的一项民间体育活动。在美国，每年都有多项专门的狗叼飞碟大赛。在这款旨在模拟狗叼飞碟运动的游戏中，玩家可以扮演一名驯狗师。在连接了 Wii Motion Plus 之后，Wii 遥控器可以及时地反映出游戏中飞碟的倾斜角度。而玩家则需要通过操纵 Wii 遥控器改变倾斜角度，从而将飞碟掷向符合自己意愿的位置。









更为精确的操作定位

任天堂高调推出的控制器周边 Wii Motion Plus 是需要连接在 Wii 遥控器手柄上才能够发挥作用的特殊周边。它的出现提高了 Wii 遥控器对空间控制定位的精确度，从而使得一些需要在细节上下工夫的精确控制成为了可能。而《Wii Sports 运动胜地》的出现，无疑将会令这款周边设备的优点得到最大程度的体现。在任天堂发布会的现场演示中，Wii Motion Plus 的表现相当不错，在连接上这个设备之后，玩家握持遥控器手柄时经常出现的抖动现象不再出现。相反，游戏画面中出现的角色动作变得更加准确细腻。玩家在实际游戏中可以更为精确地调整运动的方向和角度。

摩托艇



在进行这个水上项目时，玩家需要双手分别握持双节棍手柄和遥控器手柄，并张开双臂摆出一副驾驶真正摩托艇的架势。通过倾斜双臂，摩托艇便会进行转弯，如果玩家的双臂倾斜角度过大，那么摩托艇还有可能翻倒在海水中。如果想调节摩托艇的速度，那么玩家只要模仿现实中的摩托艇驾驶一样转动握持的手柄即可。当然，这款游戏远非如此介绍中的简单，游戏中肯定会设置许多障碍让玩家躲避，要想取得高分的话，那自然少不了反复的练习。







剑道

这个项目是目前公开的三个体育项目中最具有对抗性的。游戏的玩法与前作中的拳击比赛比较类似，但不同之处在于，拳击比赛需要玩家同时控制双节棍手柄和遥控器手柄来进行，而剑道比赛需要玩家双手握持 Wii 遥控器来进行。借助于 Wii Motion Plus 的精确定位能力，玩家每次的挥剑动作都将在游戏中被实时地传达到角色手中的剑上。如果你在接触这款游戏之前曾经学过剑道，那么不妨把习得的各种招式统统运用进来，游戏的拟真度绝对没得说！







©2008 Nintendo

探望老朋友的时间到了。这么多天以来，你的村子怎么样了？

Welcome to Animal Crossing CITY FOLK

在经过了漫长的等待之后，《动物之森》终于来到Wii平台了！本作是“《动物之森》系列”的最新作，玩家要在游戏中扮演一名居住在村中的居民，和可爱的动物们生活在一起，管理自己的村庄。玩家可以与其他居民对话、垂钓、挖掘化石等，体验虚拟世界中无忧无虑的生活。

动物之森 城市人	Nintendo	角色扮演
Wii　Animal Crossing：City Folk		美版
预定 2008 年 11 月发售	1 人	49.99 美元
对应 WiiSpeak microphone		对应玩家年龄：未定

文 玛娜　美编 NINA

城市人

习惯了《动物之森》中恬静闲适的乡村生活的玩家一定会为这次新作的改变感到惊讶，就如本作的副标题所写的一样，在本作中，玩家除了和以前一样生活在乡村里，还可以乘坐公车来到城镇，体验与之前完全不同的感觉。

从目前公布的情报来看，本作的乡村仍然和以前一样，是玩家居住、游戏、与其他动物交流的地方，主要的设施也都设立在乡村之中，而新成立的城镇则是一个综合性的购物中心。玩家可以在城镇的拍卖屋里方便地买到二手商品，将自己不要的家具出售给需要的人；可以在快乐屋协会中看到其他玩家的情况(如果是会员的话)；可以去时尚设计师Gracie的店里探望她，也可以去Harriet的发廊换一个自己喜欢的新发型，或是通过这里的特殊机械戴上Mii造型的面具。



本作的画面非常精致，在各细节处的表现也很细腻，换衣服时会有彩虹光圈，村子的公告板上还有小鸟停歇，立体感与纵深感比起前几作来让人满意。

土俑



城市中的店面，看来村庄里杂货店店主浣熊Tom的生意将要面临巨大的竞争了。



游戏中的菜单和NDS版有所区别，所有按钮都集中在屏幕下方，玩家可以随时使用遥控器手柄点击，值得注意的是其中有一个以照相机为图标的按钮，也就是说，本作可以自由在游戏中拍照保留，将珍贵的一刻永远记录下来与其他人分享。



博物馆中的鱼、恐龙化石等收藏在Wii的画面上看起来更有临场感，前作的玩家们心动了吧？

沟通乐

《动物之森》是一款本质在于沟通的游戏，之前的作品中，玩家除了可以和村庄里的动物们聊天、写信，还可以去其他玩家的村庄做客，而在本作中，与其他人的沟通则得到了大幅进化，这一切都是因为WiiSpeak microphone的加入。这款周边不只是个一对一的语音耳机，而是个社区交流的麦克风，每个人都可以和在世界不同地方的人进行多人谈话。比如说，今天的活动是要进行钓鱼比赛，玩家可以约上几个好友，通过麦克风进行实时聊天，这样不光交流变得更加方便，玩家也可以对其他玩家的性格有所了解。玩家还可以到别人的村子里，看到他如何装修房间，看房间是整齐还是乱糟糟。另外，在写信上也出现了巨大的进化，除了可以把信寄到其他村子，也可以发到Wii的留言板、手机或是电脑上，真正实现和其他玩家的无阻碍交流。





可以朋友一起在自己的村庄玩耍聊天，不过公布的图片中最多也只出现了4个人，这应该就是人数的上限吧。



游戏对应的周边WiiSpeak。



我出村啦！快把你们的家庭住址、密码、IC卡、IP卡号统统报上来！

编辑视点

“《动物之森》系列”是一个我非常喜欢的系列，游戏中，玩家可以做任何想做的事情，没有强行制定的任务要解决，这个世界和现实世界是同步的，即便没有进入游戏，《动物之森》的动物也会早上起床，晚上睡觉，就像是一个真实的世界。本作在“真实”和“沟通”上进行了进一步的强化，比起之前主要将交流的对象放在一个村庄的NPC上，这次要更加重视网络中真实存在的玩家，玩家可以在游戏中和朋友聊天，一起玩，相互写信，分享收藏的服装、化石、家具，去别人家做客，看看别人家的装修和村庄的布置，从目前公布的影像来看，这些元素都被很好地融合在了一起，新加入的城镇也感觉非常亲切。目前玛娜已经决定入手游戏，届时欢迎所有《动物之森》的玩家来我家做客(^_^)。

©2008 Nintendo.

无责任感言 在本作中，一直以来被玩家放在房间里作为装饰品的土俑也进行了一次华丽大变身，成为了城镇里拍卖屋的店主，喜欢土俑的玩家一定要经常去看看它喔。



文 卡伦 美编 anubis

NDS	口袋妖怪 白金	Nintendo	角色扮演
	ポケットモンスター プラチナ	1人	日版 4800日元
	预定2008年9月13日发售		对应玩家年龄：全年龄
	对应Wi-Fi无线联机功能		

E3前夕，Pokemon公司宣布《口袋妖怪 白金》将于9月13日发售，这让一直焦急期待的玩家终于可以放下心来了。可能也是为了让FANS获得新的乐趣，任天堂称将在明年夏天举办一个名为“口袋妖怪世界锦标赛”的活动，给玩家创造相互交流和展示自我的平台。感兴趣的FANS现在就要开始准备了！





带上你的口袋妖怪 去参加世界锦标赛吧！



新的《口袋妖怪》

新作《白金》是2006年发售、全球热销1400万套的《口袋妖怪 钻石·珍珠》的最新版本。本作中的标志性怪物是吉拉帝斯，它是一种生活在已经崩坏了的里世界中的稀有怪物。虽然吉拉帝斯早在《钻石·珍珠》中就已经出现过，但这次它将以原始形态在游戏中出现，实力不容小觑。





◀▲吉拉帝斯在正常世界和崩坏世界中的形态不同。

怪物资料

名称:	吉拉帝斯	特性:	浮游
系别:	叛逆怪物	全长:	6.9米
种类:	冥龙	重量:	650.0千克

新的登场角色



主角们的目标就是在口袋妖怪联盟举办的比赛中取得最好的成绩。此外，完成所有怪物的图鉴收集也非常重要，这一切都要靠玩家在游戏的舞台——新奥各地的努力了。



女孩



男孩

新版的怪物腕表



对手

和主角一样，正在到处进行冒险的儿时伙伴。虽然有的时候会和主角竞争或者比试，但有时遇到困难还是会和主角相互帮助的。

充满野心的银河团

银河团是在世界各地进行奇怪活动的一个邪恶组织。在主角冒险的过程中他们多次半路闯出来捣乱，到底他们有何企图，又对这个世界有着什么影响呢？



◀游戏中居然出现了追捕银河团成员的“国际警察”。

新要素登场



战斗记录器

新加入的战斗记录器这一道具可以将主角对战时的情况作为影像资料保存下来，日后总结经验的时候还可以重新拿出来观看。不仅如此，战斗记录器还可以播放从朋友那里得到的影像，并通过全球终端与世界各地的玩家分享自己精彩的战斗场面。

全球终端



全球终端是比全球交易中心（GTS）机能还要强劲的一个新增系统，玩家们在这里不但可以像GTS一样交换怪物，而且还能使用Wi-Fi把自己的数据上传到网上去进行全球的排名。

进一步享受Wi-Fi的乐趣

游戏里的怪物中心提供给玩家用于联机交流或者对战的部分主要有两个，分别是Wi-Fi广场和Wi-Fi俱乐部。其中在Wi-Fi广场中最多可能允许20名玩家在一起交流，大家甚至还能玩到一些迷你游戏相互比赛。





无责任猜想 “《口袋妖怪》系列”的销量是从来都不需要怀疑的，这次新作的推出估计又会在全球范围内掀起一股NDS的热潮。

©2008 Pokémon.1995–2008 Nintendo

文 卡伦 美编 anubis



心灵传说	NBGI	角色扮演
NDS テイルズ オブ ハーツ		日版
预定2008年冬季发售	1～3人	售价未定
对应无线联机功能		

《心灵传说》的故事

帝国支配着整个大陆，人民生活在一片祥和中
荆棘之森中的睡公主，噬梦的魔物，悬挂着的黑月……
一切的谣言均始于狄斯皮鲁症的爆发
人类心灵中的斯彼利亚正被杰罗姆渐渐腐蚀……
想要对抗它们就要进入人心中的思念之迷宫
于是，有资格使用武器"索玛"的人被挑选了出来……

TALES OF HEARTS

经历了《无瑕传说》的成功，这次 NDS 平台上"《传说》系列"正统新作《心灵传说》的公布也可谓是意料之中。CG 动画、2D 的战斗以及 DEEN 的主题曲，这三大看点令所有 FANS 的期待度都上升到了满点，我们甚至有理由相信这是目前掌机上能玩到的最好的一部原创《传说》作品。还等什么呢？马上来看一下第一手情报吧！

女主角 KOHAKU HEARTS 琥珀·心

声优：井上麻里奈



由于某个原因离开故乡踏上旅途的少女。因为精疲力尽而倒在沙滩上，是住在附近的辛格及时救起了她。琥珀活泼开朗的个性也让平时有点笨笨的辛格开始发生了改变。

年龄：17 岁
身高：158cm
体重：45kg





◀ 琥珀口中所说的"她"似乎是个非常重要的角色。

男主角 SHING METEORITE 辛格·梅提奥莱特

声优：柿原彻也



年龄：16 岁
身高：167cm
体重：54kg

辛格从小就和祖父两个人生活在边境的西布尔村，是个对世界充满好奇的少年。因为不善交际，他有时也会让人觉得不够机灵，但勇于坦诚地反省自己的错误也是辛格的一大优点。





▶ 辛格对村子外面的世界非常好奇。

游戏的关键词

斯彼利亚



斯彼利亚是自然界中构成万物的根源，对于人类来讲，斯彼利亚就是自己的心灵。

杰罗姆与狄斯皮鲁症



杰罗姆是一种生活在人类身上并靠吸食人类的斯彼利亚为生的寄生虫，据说它甚至会吞噬人类的梦。狄斯皮鲁症便是因为杰罗姆在人体内造成精神污染而引发的疾病，除了斯彼利亚会因此遭到损坏和控制，患者的心灵也会变得狂暴不安。

索玛



索玛是能够进入人心灵的迷宫并对抗杰罗姆的惟一武器。不仅如此，索玛的使用者还能通过使用"索玛连接"这一特殊能力来形成人与人心灵之间的连接。此外，在人类心灵迷宫的最深处还存在着人的情感和意识凝结而成的心之结晶。

各种各样的游戏场景

虽然视角是固定的，但游戏中所有的场景都是通过 3D 来描绘的。较低的视点可以让玩家更加清楚地观察到游戏世界中的每一个细节。







©2008 NBGI

重归2D的战斗

经过NDS上的《风雨传说》和《无瑕传说》在3D战斗方式上的尝试之后，这次的新作终于在玩家的呼声中又回到了2D上来。游戏采用的是一种名为“CNAR-LMBS（连携区域线性动作战斗系统）”的战斗方式，它是以PS2版的《宿命传说 复刻版》为原型的一个实时战斗系统。凭借2D战斗的独特优势，玩家可以打出像动作游戏般华丽的地面以及空中连击，因此战斗所带来的爽快感也是前所未有的。

用触控笔来操作战斗部分吧！



▲战斗的时候也可以使用触控笔来进行操作，有一种动作游戏的感觉。





▲角色小头像上方时增时减的应该就是能量槽了，不断地发动攻击将其蓄满就能发动必杀。



▲各个角色在战斗中的技能非常丰富，爽快感十足。

快节奏的战斗方式





▶画面左上角是战斗区域内敌我位置的示意图，这对于制定合理的战术非常重要。

和同伴进行合作攻击





▲辛格的一些特技具有挑空的效果，当敌人被挑到空中后，同伴可以高高地跃起进行连击。

故事从一次意外的邂逅开始

虽然NDS的机能没法表现过于复杂的画面，但通过这些可爱的Q版角色我们同样能欣赏到妙趣横生的剧情，下面就是辛格和琥珀初次相遇时的故事。



▶一直希望生活中来点波澜的辛格某天发现一名倒在沙滩上的少女。

◀旁边倒着的另外一个人被完全无视了……

▲这时辛格想到了进行人工呼吸。



▲刚要靠上脸去，醒过来的琥珀将辛格直接打飞了出去。

▶事后后悔不已的辛格只能躲得远远的反省错误。

史无前例的CG动画



在“《传说》系列”的历史上从未有过一部作品中插入过CG动画，这次制作小组的大胆尝试可谓是让很多人都大跌眼睛。尽管男女主人公的3D造型实在令人比较寒，但毕竟是著名的动画公司白组制作出来的作品，通过公布的片头来看，其实3D动画也并没有想象中的那么差，我们希望游戏中它会带给我们新的惊喜。

由DEEN演唱的主题歌

本作的主题曲是由DEEN来演唱的《永远的明天》，这无疑让系列的FANS欢呼不已。回想当年《宿命传说》的主题曲《宛如梦幻》不知感动了多少玩家，也让DEEN这个组合的名字深深地留在的大家的心中。如今DEEN能重新回到系列中来，光是这一点就足够让我们期待的了。



编辑视点

虽然目前还不能确定《心灵传说》的整体比起以前会有多大的进化，但我们通过目前的情报已经明显感觉到“传说”制作小组准备大刀阔斧进行改革的决心了。据游戏制作人马场英雄（“《传说》系列”的策划兼制作人）称，“这次将《心灵传说》重新制作成2D模式是经过反复考虑的，对于掌机而言2D更能发挥优势。”通过他的话我们能预见今后掌机上的《传说》作品可能会有向2D回归的发展趋势。

关于争议比较大的CG人物，据目前情报来看应该只在开场动画中出现，所以不喜欢写实风格的玩家也不需要因此而拒绝本作了。

当审判即将降临！

Castlevania Judgment

早在一个月以前，网上就流传着这样一条消息：Konami不仅要推出NDS版的《恶魔城》新作，还要重新在家用机平台上续写这部超过二十年历史的经典传奇。在本届E3展会期间，Konami正式公布了系列新作《恶魔城 审判》，平台也被确定在了当红主机Wii上。也许有些玩家会立刻想到在这款新作中将会融入体感操作，但事实上，新作中最大的变化并不仅仅在于操作方式。在这款以“审判”为副标题的新作中，游戏的玩法将不再是传统的探索式动作游戏，取而代之的是大量的乱斗式对战。究竟“审判”的结果会是怎样，看了本次的报道，你自然就会心中有数。

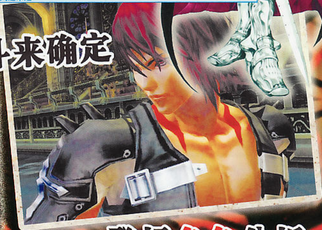
文 炎骑士 美编 咕噜



阿鲁卡多
Alucard

恶魔城 审判	Konami		动作
Wii	Castlevania Judgment		日版
	2008 年秋季	1～2人	价格未定
	对应周边未定		

革命性的变化！一切都要由决斗来确定



通过不断探索和冒险来推进游戏，这是“《恶魔城》系列”延续了二十余年的老传统。即便是作为系列巅峰之作的《月下夜想曲》以及进入PS2时代后的3D化系列作品，探索依然是游戏的主要推进方式。然而，这款刚刚公布的系列新作则大胆地采用了近年来所常见的乱斗对战方式，玩法的变更让我们对故事内容越发显得好奇。究竟这款游戏是将系列中的角色集合到一起进行纯粹的乱斗对战，还是让玩家不断遭遇对手完成决斗来完成剧本，目前还不得所知。

登场角色分析

既然游戏的进行方式以乱斗对战为主，那么必然会为玩家提供大量可供选择的角色。在本届的E3展会上，Konami的工作人员宣布这款新作中将会有14名角色供玩家选择使用。并且，在展会现场提供了3名角色的试玩。他们是西蒙·贝尔蒙特、玛丽亚·雷纳德以及阿鲁卡多。此外，作为系列中一贯的大反派德拉古拉伯爵，也将可以为玩家所用。熟悉这个系列的玩家都知道，拥有强大实力的德拉古拉伯爵从系列诞生之初就一直作为游戏尾声的BOSS出现，而在这一次的作品中，将是首次允许让玩家操纵德拉古拉伯爵进行游戏。

通过展会现场的试玩版以及官方公布的资料可以得知，作为吸血鬼猎人贝尔蒙特家族成员的西蒙拥有不俗的实力，他的一招一式都充满了力量，家族代代相传的宝贵遗产——圣鞭“吸血鬼杀手”，自然是他一刻不离手的强力武器。在实际游戏中，圣鞭的攻击范围相当可观，由此可见对西蒙的近身攻击将会有多么困难。试玩版中出现的惟一女性角色玛丽亚·雷纳德显然是属于运动性较高的技巧型角色。她的攻击频率相当高，并且拥有许多较为无赖的招式，是个麻烦制造者。最后要为大家介绍的是暗夜的贵公子——半吸血鬼阿鲁卡多。拥有远超人类美貌程度的阿鲁卡多是系列巅峰之作《月下夜想曲》中的主人公，同样拥有不俗的实力。熟悉这部作品的玩家可以想象得到，源自《月下》的各种刀剑类武器的攻击将会是阿鲁卡多的主要作战方式。此外，在正式发售后的游戏中，阿鲁卡多还可能会使用一些魔法属性攻击。



德拉古拉伯爵
Dracula



▶小畑健的学院派画风让德拉古拉伯爵从里到外散发着君王的气息。

©2008 Konami Digital Entertainment Co.,Ltd.

全面进化的操作方式

转战到Wii平台后，游戏的操作方式自然要不同于以往的系列传统。从实际试玩得到的反馈，我们可以对游戏中的操作有一个较为直观的了解。在对战中，类比摇杆将会负责角色的移动，轻挥Wii遥控器可以令角色使出普通攻击，轻挥双节棍手柄后角色会作出冲刺动作，双节棍手柄上的Z键用于格挡和防御，而C键则是控制角色跳跃。此外，在按住B键的前提下挥动Wii遥控器可以令角色使出重攻击，直接按下A键则是使用副武器。

由如此的操作方式可以看出，这款游戏的对战过程中将不会遵循3D格斗游戏那样的出招手段。并且，如果使用Wii的手柄按键组合进行格斗游戏的精确指令输入也将会是十分困难的事情，这使得游戏本身成为单纯格斗类游戏的可能性大幅度降低。此外，目前Konami官方并没有宣称此款游戏是否对应经典手柄和NGC手柄。看来，习惯传统手柄布局的《恶魔城》老玩家只能让自己去适应这款游戏啦！





玛丽亚·雷纳德
Maria Renard

丰富的舞台要素

为了令战斗元素变得更加风度多彩，Konami在这一次的游戏中加入了大量的舞台要素。例如在"修道院废墟"舞台中，对擂双方所处的墓地背景中会不断涌现出大量的僵尸，而这些僵尸会对决斗的双方进行无差别的攻击。玩家在游戏过程中不仅要面对来自对手的袭击，还要时刻回避来自这些"第三方势力"的干扰。尽管目前还没有确定在一场战斗中需要进行多少个回合，但作战时的要素显然已经相当丰富多彩了。

一脉相承的副武器系统

作为标志性元素之一，副武器一直在系列作品中发挥着极为重要的作用，新作自然也不会例外。匕首、圣水、十字架……这些经典到不能再经典的副武器将会在游戏中继续发挥它们的作用。此外，我们还从从试玩版中看到了玛丽亚专用的特殊副武器。看来在本作中副武器的作用将会被大幅度强化，熟悉各种副武器的性能可以让玩家在游戏过程中占尽先机。相反，如果忽略敌人手中的副武器，那么势必会处于十分被动的局面。



无责任猜想

将探索型动作类游戏改成了乱斗对战，感觉上难免会让人无法适应。不过，同时在一款《恶魔城》作品里出现如此之多可供玩家选用的角色，这可是系列中的首次。单凭这一点，游戏的可玩性和期待度还是相当高的。另外，就目前的情况来看，Konami很可能采取类似《火影忍者》的游戏结构：除了多人的对战模式外，还会有一条独立的单人主线故事模式，而主线故事模式自然是融合了全新对战要素和传统探索冒险游戏。这样一来即可凭借传统的游戏模式吸引老玩家，又可以用全新的对战模式令游戏结构变得更为丰富、耐玩。并且，同时在一款游戏中加入多种模式还可以为游戏本身添加多重隐藏要素提供前提条件，可谓一举多得。



西蒙·贝尔蒙特
Simon Belmont



编辑视点

透过试玩版中已经出现的几名角色，以往作品的老玩家不免会产生这样的疑问：身为吸血鬼猎人贝尔蒙特家族成员的西蒙·贝尔蒙特，他登场的作品为《恶魔城德拉古拉》及《德拉古拉 II 诅咒的封印》（两作的中文译名源自日版《恶魔城ドラキュラ》和《ドラキュラ II 呪いの封印》）等早期的系列作品。两作所对应的年代分别是公元1691年和1698年，即公元十七世纪九十年代。相比之下，同样是人类角色的玛丽亚·雷纳德则活跃在十八世纪九十年代，两者之间的时间跨度达一个世纪，却在同一款游戏中出现，这显然有悖于系列的世界观设定。看来本作需要进一步公开的谜团还有很多！

经典角色扮演游戏的完美复刻！



相信经历过 SFC 时代的玩家一定不会不知道《超时空之钥》这款几乎可以被称为是神作的角色扮演游戏。作为当年 Square 和 Enix 惊世合作的产物，《超时空之钥》有着华丽到掉渣的制作阵容。坂口博信、堀井雄二、鸟山明、光田康典、植松伸夫等这些至今仍能响彻业界的名字到底给我们带来的是怎样一款游戏，以前没有机会尝试的玩家如今终于有机会在 NDS 上体会一番了，让我们一起来做一次穿越时光的旅行吧！

NDS	超时空之钥	Square Enix	角色扮演
	クロノ・トリガー		日版
	预定2008年冬季发售	1人	售价未定
	无对应周边		

现代 A.D.1000

这是一个平和的时代，人类无忧无虑地享受生活带给他们的欢乐。加尔迪亚举国上下都沉浸在建国一千周年的喜悦气氛中，没有人会想到在这样一派祥和的景象下正酝酿着一场巨大的危机。


■主角克罗诺在庆典上遇到了谜之少女玛尔。

未来 A.D.2300

本应有着高度文明的未来世界却满目疮痍，灰暗的地面上放眼望去的废墟让人不寒而栗，幸存下来的人类只能聚居在暗无天日的避难所中，他们的生活中没有任何的期望与精彩。


■神秘的工厂中可以发现报废的机器人伙伴

《超时空之钥》一场穿越时空的冒险

时间就像是水流一样是相互联系的，在这个轴线的任何一点上所发生的任何一个变化都不是孤立的，它会影响到这之后所有的时间点的世界；同时，时间也是对立的，各个时间点上的世界都在相对平行的一维空间中独自发展着，就像是无数条不停延伸下去的平行直线。《超时空之钥》便是以此为出发点构成了一个个跨越数千万年历史的故事，主角需要和各个时代里的伙伴共同协力才能阻止世界毁灭这一悲剧性的命运。如果玩家想当然地认为只要回到过去就能改变事件发生的必然性，那么你就会发现自己的行为会引起时间轴上更大的错位，这种时空之旅的逻辑关系以及其不确定性正是本作的剧情给玩家带来的最大乐趣。



中世纪 A.D.600

邪恶的魔族在魔王的率领下对人类发起了全面进攻。疲于防守的王国骑士团已经无法再抵挡住魔族猛烈的攻击，加尔迪亚王国正一步步被逼上绝路，这也是人类历史上的一个重要转折点。


■人们都以为邪恶的魔王将要毁灭这个世界了。


■恐龙人战胜原始人的话就不会有现代人类了。

古代 B.C.1200

在古代魔法还有没有失传的时候，人类生活在一个极度崇尚魔法的世界中。魔法师用浮游大陆来构建了一个不受外界影响的王国，这样人类就不用担心恶劣的自然气候而安定地生活了。


■古代的人类每天都在研究更加强大的魔法。

原始时代 B.C.65000000

从猿人进化而来的人类，从恐龙进化而来的恐龙人，两个不同的物种为了在这个星球上生存下去必须不断地相互斗争。只有强者才能支配这个世界，这就是所谓的物竞天择。

Check 不可错过本作的理由

▼本作采用了即时动作战斗的系统，遇敌方式非常灵活，战斗中还可以使用非常华丽的连携技。




▲13 年前的游戏能在画面和音乐上达到如此高度确实令人敬佩。


▲你能想像剧情跨度长达几千万年的游戏给你带来的震撼吗？本作可以给出一个完美的回答。

无责任猜想 Square Enix 最近似乎特别喜欢复刻，《超时空之钥》这么经典的作品自然免不了被重新请出山。按此趋势，难道下一部复刻作品会是《天地创造》？

©1995,1999,2008 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

任天堂阵营专属游戏集合

陆行鸟与魔法画册 魔女、少女与五勇者

NDS ■チョコボと魔法の絵本 魔女と少女と5人の勇者
动作冒险 ■日版 ■Square Enix
预定 2008 年冬季发售

梦想、童话、浪漫，这就是魔法画册教给我们的事

本作是 2006 年 12 月发售的动作冒险游戏《陆行鸟与魔法画册》的续作，游戏继承了前作的独特画风与可爱的角色设计，依旧描写了陆行鸟与同伴们进入魔法画册世界的冒险故事，并增加了大量的迷你游戏，让人在各种魔法画册中进行游戏的同时感到放松。





陆行鸟

本作的主人公，正义感和好奇心都很旺盛，本作中它因为一个偶然的机会来到了米利欧岛，开始了在魔法画册中不可思议的冒险。

席德

年轻的天才画册作家，魔法画册正是由他所创作出来的，但是，在绘制最新的作品时，他因为不明的病症而倒下了，这意味着什么大变故的开始吗？



希罗玛

于席德发病的同时在米利欧岛出现的神秘少女，是一名白魔法师，正是她将陆行鸟带往了画册的世界。

［文：玛娜］

本次的冒险说明

一直以来，天才画册作家席德都在绘制各种充满了幻想的画册，为世界上的孩子们带来梦想与希望。但是，突然有一天，席德因为不明原因的病症倒下了，而画册的世界也发生了各种可怕的变化，受到神秘的白魔法少女带领，陆行鸟开始寻找画册发生变故的真正原因。



▲来到米利欧岛后，神秘的白魔法师少女立刻出现在陆行鸟的面前并向陆行鸟求助。

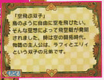


▲少女将陆行鸟带到了席德的府邸中，不可思议的旅行就这样揭开了序幕，在这座岛上的所有建筑与角色都以 3D 的方式表现。

在画册的世界中修正错误！

接受了少女的委托之后，就可以在席德的府邸进入魔法画册了，到了魔法世界后所有的场景都会变成 2D，与之前有很大的区别，我们要在这些故事中搜索线索，最终让走向错误的故事回到原先正确的轨道上去。





◀▲顺利完成后，故事的发展也随之被修正了。



▶和前作一样，本作的画册世界中也有各种迷你游戏等待着陆行鸟的游玩，它们隐藏在故事的各个角落中。

席德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫＋

NDS ■シドとチョコボの不思議なダンジョン 時忘れの迷宮＋ ■日版
动作角色 ■Square Enix ■预定 2008 年秋季发售

不为人知的席德冒险公开中

［文：玛娜］

本作是 2007 年 12 月发售的 Wii 版《陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫》的 NDS 移植版，描写了席德与财宝猎人陆行鸟在失去记忆的神秘城镇为了找回人们的记忆而进入迷宫冒险的故事。本次的移植版并不仅仅是单纯的移植，还追加了全新故事等新要素，相应的游戏名也进行了变更，喜欢不可思议迷宫类型游戏的玩家一定要关注喔。



吟游诗人

以吟唱的方式进行辅助攻击的职业，在队伍中会起到很大的作用，但是在本作中可能实用度稍微低了一点。



赤魔道士

"《FF》"的老职业，可以使用白魔法、黑魔法甚至剑术，是一个万能型职业。

新卖点1 全新的故事！

在 Wii 版的《忘却时间的迷宫》中，玩家可以操纵陆行鸟进行冒险，不过本作中除了正常的陆行鸟部分之外，还增加了原作中没有提到的席德的冒险，虽然目前还不知道这段新增的内容都包含了什么，不过相信对玩过原作的玩家也有一定的吸引力吧。





◀▲游戏的片头影像，在沙漠中旅行的席德和陆行鸟发现了前方的古塔，另一张图则是席德坐在窗前，好像正在思考什么，不禁让人产生浓厚的好奇心。



机工士

使用枪械进行远距离攻击的角色，在"《FF》系列"的游戏中曾经出现过。



召唤士

Wii 版中的召唤兽要通过魔石才能召唤出来，而这个职业难道可以自由操纵召唤兽？



英雄X

原作中帮助陆行鸟的假面英雄 X 也是这次的职业候补！真不知道它的职业技能会是什么。

Check Out 双屏醒目





在登上 NDS 之后，本作也自然变成了双屏显示，信息量更大，其中双屏的下屏画面显示游戏画面，上屏则显示陆行鸟的当前状态，并会根据迷宫和城镇的不同随时变化。

◀▲上屏中显示了关于陆行鸟的详细信息，而且上下屏好像还可以根据玩家的要求自由更换。

新卖点2 全新职业募集中！

原作最大的特色之一就是陆行鸟有丰富的职业可以选择，玩家可以根据当前的情况及时对职业进行调整，从而让冒险进行得更加顺利。在本作中，除了原作中的 10 种职业，厂商还提供了几种候选职业供玩家投票，并根据票数决定在本作中加入的全新职业是什么，相信这些新职业一定能带来截然不同的感受。另外，玩家甚至可以登陆特定的网站自行创作自己喜欢的职业投稿，网址是 http://www.square-enix.com/jp/members/special/chocobo_enq/。

思乡之风

NDS ■ノスタルジオの风
动作冒险 ■日版 ■Tecmo
预定 2008 年秋季发售

乘上自由之风向未知的世界前进吧！

乘坐飞空艇前往世界各地，体验不同地域文化的同时，还能在神秘的古代遗迹中发现宝藏估计是很多玩家年少时的梦想，而以下为大家介绍的这款游戏也正是以这个梦想为主轴，为我们讲述一段梦想与勇气、友情与成长的感人故事。首次涉足角色扮演领域的 Tecmo 这次找来了以“《天外魔境》”和“《樱大战》系列”而闻名业界的 Red Entertaiment 来共同完成本作的开发工作，再加上目前公布的众多游戏实际画面，那特有的“自由气息”已经让人充满了期待。

世界观与核心人物

游戏以 19 世纪末的现实世界为舞台，伴随产业革命的进行，人类对蒸汽机械的研发技术已经达到了相当高的水平，而在当时最闻名的就是能够在空中自由飞行的“飞空船”。与此同时人们也开始更向往以前无法达到的地方，无论是大人还是小孩都以成为“英雄”为目标而不断地努力着，为了亲眼去看看自己不曾见过的广阔世界，我们的主人公开始了属于自己的冒险。



◀游戏一开始会看到一名男子为了拯救少女而遇害的场面，他正是主人公的父亲，伟大的冒险家吉尔巴特。



◀得到父亲遇难的消息后，艾迪义无反顾地踏上了寻找亲人的旅途。

风格迥异的城镇

游戏中玩家的根据地是艾迪的故乡伊吉利斯（イギリス），通过不断地获得新情报，我们才能前往世界的其他地点进行探索。从目前公开的城镇画面来看，伊吉利斯是一个历史悠久且繁华的贸易都市，除了武器、防具店外，还有聚集冒险者的“冒险者协会”，以及贩卖特产品的集市。



◀只要每次冒险前在村庄中做好充分的准备，那么探索迷宫也会轻松不少，当然一些触发关键剧情的情报也需要积极地与居民对话才能获得。

危机四伏的迷宫

游戏最大的乐趣就是探索充满各种古代机关的迷宫，由于画面采用全 3D 来表现，所以遇到一些解谜的环节时就要求玩家具有敏锐的观察力。NDS 的触摸屏功能在游戏中也会得到很好地运用，目前为止被大家所熟知的操作都是解开谜题的关键。

▶触动了巨石机关后赶快找地方躲起来，不然我们的旅途就不得不在此画上句号。





艾迪 エディ 主人公

冒险家吉尔巴特的儿子，继承了父亲的骑士道精神，充满正义感且剑术一流。为了寻找失踪的父亲，开始寻找冒险者和自己一同开始冒险。

帕德 パッド

在伦敦居住的少年，由于年少时双亲便去世，所以性格比较孤僻，但是对贫民窟中的孩子们来说，他绝对是谁也无法替代的大哥哥。

梅乐迪 メロディ

虽然是魔法师族的少女，但由于种族的衰落，现实世界中已经很难找到她的族人。脾气倔强，但却拥有很高的魔法资质。

菲奥娜 フイオナ

被神秘组织追杀的少女。记忆丧失的她并不知道自己被追杀的具体原因，外表柔弱，但内心却十分坚强。

[文：晴天]

绿野仙踪

NDS ■RIZ-ZOAWD
角色扮演 ■日版 ■D3 Publisher
预定 2008 年冬季

亲临经典童话故事中的奇幻世界 [文：卡伦]

说起迪斯尼的经典童话故事，恐怕没有人会不知道《绿野仙踪》的。它讲述了一位普通小女孩桃乐丝被突如其来的龙卷风带到魔法王国后所遇到的一系列故事。性格开朗却缺乏智慧的稻草人，外表凶悍内心却胆小如鼠的狮子，渴望变得善良体贴的铁皮人，这些个性鲜明的角色给我们留下了非常深刻的印象。



■本作不但画面清新，音乐方面还请到了大名鼎鼎的崎元仁亲自操刀，也算是游戏的一大卖点吧。



桃乐丝

完美的童话世界

既然是迪斯尼作品改编的游戏，就当然要在作品中还原出那种奇幻美丽的风格，就这一点而言本作还是做得相当令人满意的。不管是魔法的宫殿还是绮丽的草原，精细的场景和迷人的风光几乎让人不敢相信这是一款掌机上的游戏。在这样的童话世界中展开冒险，是不是能勾起我们心中被遗忘的童真呢?

▶走在这样美丽的草原上，似乎连桃乐丝也被陶醉了。



由触控笔完成全程操作

本作的操作部分全部可以由触控笔来完成，玩家在移动的时候，下屏中会出现一个滚动球，通过触控笔在这个滚动球上的滑动就能实现角色的前后移动；当玩家以手中的笔用力滑过触摸屏中的球并带动其转动时，角色便能实现奔跑的动作，此时如果想让其停下来，就需要把触控笔压在球上或者反方向滑动以增加摩擦，只要滚动球停止了转动，角色也就能止住脚步了。

▶角色的行动通过下屏中的滚动球来控制，遇敌则是可见式的。



召唤之夜2

NDS ■サモンナイト 2
策略角色扮演 ■日版 ■NBGI
预定 2008 年 8 月 7 日发售

继承全新要素的重制版

在第一作的重制版推出 3 个月后，系列的第二作重制版也于近期公布了新的情报。其实单从游戏系统上讲，这次基本上还是一代重制版的延续，惟一的不同就是回归了系列正统男女主人公的双路线，以及增加了新的召唤兽。另外在第一作中获得好评的“召唤兽交流系统”也会在游戏中登场，只是希望这次对于强力召唤兽的结缘要求不再过于苛刻。



马古纳 主人公（男）

和特丽丝一样是见习召唤师，乐天派的性格总能让他在逆境中找到解决的方法。

特丽丝 主人公（女）

召唤兽集团“苍之阀派”的见习召唤师，拥有不为人知的潜在力量。

迷你游戏全接触

作为系列的一大收集乐趣，游戏中的各种迷你游戏总是能激发玩家反复挑战的欲望。和初代相对薄弱的该环节相比，二代中的迷你游戏已经增加到了五种之多，过程也不再单调乏味，想达成召唤兽全制霸的目标就努力地完成它们吧。

[文：晴天]

小猫报恩



在不被大黄猫和老爷爷发现的情况下拿到钓鱼用的鱼饵，考验玩家的细心与耐心。

刮刮乐



在 12 个方格中刮出 3 个相同的图案就能获得对应的奖品，不得到 1 等奖绝不罢休。

蛋糕快递



根据顾客的要求将指定的蛋糕送到家中，没有过人的记忆力可是不行的哦。

拳法道场



快速攻击周围出现的得分目标，千万不要错点到扣分物品和拖延时间的铁块哦。

钓鱼



在下屏幕画圈来模拟收杆的动作，每个章节一定不要忘记钓取特定的宝箱哦。

雷曼 疯兔危机 电视派对

第三次疯兔大战即将爆发！你准备好了吗？

Wii 动作 ■Rayman Raving TV Party ■美版 ■Ubisoft
预定 2008 年第 4 季度发售



红眼睛、长耳朵、叫声刺耳、猥琐至极……。相信在列举出这一连串的形容词之后，恐怕所有的玩家都会猜出所要指代的东西是什么。没错，就是这群喜欢胡闹的兔子！前不久，我们就已经向大家发布了疯兔们即将卷土重来的警报。

利用 Wii 平衡板作为游戏的主要操控方式，这就是本作的亮点所在。想像一下吧，在玩这款游戏的时候，你得不断依靠自己的屁股在平衡板上“辗转腾挪”，特别是与家人朋友一同体会游戏的乐趣时，大家一起并排坐在平衡板上扭着屁股不断摇摆，那场面可是相当“壮观”的！既然游戏的控制方式主要以“坐”来体现，那么相对应的游戏内容自然也要别具一格了。在之前的报道中，我们已经见识到了羚羊滑雪赛的独特魅力，而最近育碧又公开了一些新的小游戏项目。比如图中所示的“倒骑野牛”比赛和“太空滑板”。虽然实际的玩法还不得而知，但肯定会根据平衡板的机能而大做文章。当然，利用双节棍遥控器来进行的“传统风格”项目也是少不了的。比如“电视抢答”的游戏，玩家必须要按照提示操纵双节棍遥控器作出标准的动作才能得分。

猥琐、滑稽、令人捧腹……，我们有足够的理由相信这一次的电视派对将彻底盖过之前的两部作品。如果你想在今年的圣诞节与家人玩些什么新花样，那么这款游戏将会是个不错的选择。

［文：炎骑士］





彩虹队长

我不作英雄好多年！

Wii 动作冒险 ■Captain Rainbow ■Nintendo ■日版 ■发售日未定



STORY



作为游戏中的男一号，尼克是自由之国“マメルカ”的电影演员，专职扮演英雄角色。无奈，随着收视率的逐步降低，英雄的人气也随之滑落到了最低点。为了夺回失去的人气和孩子们的认可，平日习惯带着厚如瓶底的眼镜的尼克成为了前往“传说之岛”旅行的彩虹队长。在旅行的途中，尼克发现了溺水的谜之生物，并且成为了惟一能够帮助他人实现愿望的依赖……

相信很多人在刚看到这款游戏的标题时，首先联想到的会是 Capcom 的《红侠乔伊》。没错，这款游戏的故事可谓相当俗套，并且人物设定也不够美观，甚至可以说猥琐至极。但就是这样一款游戏，却是任天堂为自家的当红主机 Wii 所打造的全新游戏品牌。

为了令游戏的内容更为丰富多彩，任天堂将自社的许多经典游戏角色搬到了这款游戏之中，以提高游戏的人气。主人公尼克在冒险过程中将会有许多机会遇到这些乱入的角色。而这些出现在游戏中的特殊角色到底是敌是友，目前还无法得知。



丰富多彩的游戏内容

身为彩虹队长的尼克在传说之岛的历险并不会显得乏味。除了会最基本的战斗之外，还有诸如昆虫采集、垂钓、高尔夫等形式不同的娱乐项目。当然，尼克在这些看似轻松的娱乐活动中将会收集冒险所需的一系列要素，千万不要以为尼克只是在悠闲地享受海岛度假哦！

［文：炎骑士］

丧尸围城 丧尸的祭品

当丧尸再度围城！

Wii 动作 ■デッドライジング ゾンビのいけにえ ■Capcom ■日版 ■预定 2008 年冬季发售



老卡说要把作为 X360 首发作品之一的《丧尸围城》移植到 Wii 上，这听上去恐怕让很多人难以相信。但事实就是事实，就好比刚刚公布的《洛克人 9》是完全以当年 FC 平台标准来制作一样。敢做敢为，这就是卡普空，不服不行！



炒冷饭还是诚意制作？

冷饭热炒是卡普空常干的事儿，更何况这一次的移植是面向机能相对低下的 Wii 所进行的“缩水”移植呢。不过，尽管这款移植作品在画面表现力和自由度上无法同次世代标准的 X360 原版本相比，但游戏的内容可是得到了最大限度的保留。限于机能，原作中的即时事件剧本推进方式改成了分开的剧本章节。角色的战斗动作将以体感操作的方式进行，我们从图中可以看出，当游戏角色在被丧尸捉住后，需要根据屏幕上的提示来挥动遥控器手柄以摆脱危机。这样的设定明显是借鉴了 Wii 版的《生化危机 4》。

［文：炎骑士］

经过改良的游戏系统

虽然这款游戏到目前为止的开发进度只达到了 40%，但通过目前公布的资料来看，游戏的系统将有所变化，这一点在显示角色体力及道具的系统菜单方面表现得尤为突出。在 X360 原版本中，主人公的体力值是以一个个黄色的小方块来表示的，通过游戏中存在的升级系统，角色的体力上限可以不断提高。而在这一次的 Wii 版中，角色的体力表示方法则回归了传统动作游戏的“血槽”计量方式。以如此的方式来表示角色的体力，这无疑显得更为直观，当然这也似乎在暗示我们，这款游戏将不仅仅是简单的移植，游戏开发人员将会把一些在原作中不曾出现的元素整合到新作中。如果你对游戏中出现的武器店狂人、电锯小丑以及那些身着黄色雨衣的邪教徒有深刻印象的话，那么这款移植到 Wii 平台的版本将更加值得期待！









仓促应战 笑里藏刀

索尼E3新闻发布会亲历

文&摄影 多边形 美编 一刀


■南加州大学的圣殿礼堂曾经是05年微软发布会的举办地。


■索尼发布会上的屏幕数量是最多的。


■《抵抗2》制作人正在为大家演示游戏。

结束了任天堂新闻发布会之后，立刻乘上索尼为记者准备的专用大巴，赶往南加州大学的圣殿礼堂——这个地方是2005年微软发布会的举办地，那年微软在这个礼堂上正式宣布了Xbox360。

大巴晃晃悠悠开了差不多半个多小时，终于抵达了目的地。由于这时已经临近中午，索尼体贴地为到场记者准备了丰盛的小吃，领取入场证之后就可以在礼堂门口准备的小桌前饱饱地吃上一顿午饭，各国记者都在这里吃起了免费的午餐。

说起头一天微软新闻发布会上公布的惊人消息，很多记者都在猜测今天索尼会做出如何的反击，虽然很多人都觉得似乎不再可能有比《FF13》跨平台更令人震惊的消息了，但大家都希望索尼能够给出足够的惊喜。吃饭的时候和同桌的同行聊起，他说看来今天《光环4》会出现在PS3上，大家一阵哄笑。

时间一到，大家开始陆陆续续入场。我记得05年那次参加微软新闻发布会的时候，我是站在二楼（还和当时的保安发生了一点小小的冲突，不记得的读者可以翻看05年的E3合刊），当时感觉这个礼堂不是那么大。这次直接从一楼进去，才发现原来这个礼堂的空间不亚于索尼往年发布会举办地的索尼电影制片厂摄影棚，而且由于观众席不是那种前低后高的倾斜设计，而是一片平铺开来（仅有一点点坡度），就显得整个舞台更加有魄力。舞台上准备了七块大小不一的巨大屏幕，中间最大的是主屏幕，在这些屏幕下又整整齐齐地摆放着几十台索尼Bravia液晶电视，场面极其气派。

刚入场的时候，舞台中央坐着六名着装轻松的工作人员，正在分别玩着PS3上的大作，例如《MGS4》、《GT5P》等，游戏画面就显示在除主屏幕外的六块大屏幕上，循环选择其中一个游戏的音效扩大到会场的喇叭里，很有PS3的游戏气氛。

很快，这些游戏者陆陆续续离开了中央舞台，整个会场的灯光也暗了下来，所有的屏幕上开始不断出现PS代表性的△〇□×标志，节奏越来越快，最终轰然一声亮出PS家族的标志，全场一片叫好声。

SCE美国分社总裁Jack Tretton笑容可掬地在大家的掌声中走上舞台，脸上一点也看不到昨天的新闻对他有任何影响。他的开场白挺有意思，同样是自吹自擂，表示PlayStation的品牌正在大踏步前进，并一再强调“2008年是属于PS3的一年”，一旁一位记者小声跟我嘀咕：“这家伙是不是还不知道《FF13》跨平台了？”

接着Jack谈起了PS家族的发展历程，其中心思想就是两年不过是一台主机的初级阶段，PS和PS2都是在发售两年后取得了更辉煌的成就，这个意思大概是想告诉大家，PS3才刚刚开始，请你们有一点耐心。随后他又把PS3拿出来大肆鼓吹了一番，说PS3的CELL芯片和蓝光光驱已经证明了PS3在众多方面具有无可比拟的领先优势，PS3是一台可以在客厅中让全家一起看电影听音乐浏览照片的游戏主机。而在2008年这个“属于PS3的一年”中，全球有很多“独占”作品登场，例如《MGS4》、《GT5P》等，2008年PS3将把重点放在游戏软件上。

2008年是“属于PS3的一年”……2008年PS3将把重点放在游戏软件上。

接下来Jack为大家开始播放《抵抗2》的演示，画面上一只巨大的奇美拉怪物正在追击士兵，主角从一个高楼跳到另一个高楼，一边躲避怪物的攻击，一边趁机用火箭筒轰上一炮，整个游戏极有魄力，赢得一阵阵掌声。仔细一看，在舞台右边有一个人正在操作手柄，原来这段演示就是游戏的实机演示，而这位演示者就是制作人Ted Price。演示结束后，他宣布游戏将拥有一个60人在线的联机模式，以及最大8人合作的战役模式，并保证游戏将在2008年内上市。

Jack重新上台后，他带来了《小小大星球》，他说这款游戏将重新定义PS3游戏的设计理念，它将允许更为积极的玩家互动。随后大屏幕上开始演示《小小大星球》，而游戏舞台是为这次新闻发布会特别设计的“索尼E3新闻发布会”。在演示了一段游戏角色

自定义功能后，接下来的一段演示可以说是所有发布会里最有创意的一段：Jack利用游戏舞台中各种要素，开始为大家展示去年PS3所取得的成就，这无疑要比任天堂那干巴巴地用图表来演示要有趣得多，台下的观众都对这绝佳的创意报以热烈的掌声。除了一些数字性的回顾之外，Jack还宣布PS3游戏的廉价版（PS3 GREATEST HITS）即将登陆北美市场，首批软件包括《抵抗》、《战鹰》、《刺客信条》和《使命召唤3》等名作。这个演示可以说是整个发布会中最出彩的一段，过程中赢得不断的掌声和笑声。

之后Jack把话题谈到了PS2上，他说今年还将有130款游戏出现在PS2上，包括《星球大战 原力释放》等深受美国玩家欢迎的作品，他表示正是因为PS2创下的巨大用户基础，才能让更多的游戏不断推陈出新。同时他还宣布了PS2主机的新同捆套装，一台90000型PS2主机加上一张《乐高蝙蝠侠》游戏，并附带一张《Justice League：New Frontier》的DVD，只售149美元。不过不知道还有多少消费者会对这台主机有多大兴趣。

因为昨天微软发布会公布的重大消息，今天索尼的发布会在进程上有了紧急的修改，有很多迹象都可以说明这一点……

随后Jack又把话题转到了PSN上，网络服务同样是PS3战略中的重中之重，Jack公布了几项在PS Store上取得的不俗战绩，同时公布将在PSN上提供数款新游戏的下载，其中最令人瞩目的《瑞奇与叮当：战利品之争》，其超高的游戏素质让人不敢相信这是一款只对应PSN下载的游戏，并且售价只要14.99美元，将在不久后发售，台下记者看到精彩的游戏演示纷纷给予掌声。随后屏幕上又是一段新游戏影像串烧，令人目不暇接。

终于Jack谈起了大家等待已久的HOME系统，他开始介绍《战鹰》和《神秘海域》在HOME中的游戏互动区域，并表示这些会与PS3刚刚升级的战利品系统有所关联，玩家们可以在PS HOME上与朋友们聚会、装饰自己的房间、一起进行各种游戏。不过这段演示并不长，让人觉得不过瘾，更令人怀疑HOME是否能如期在秋季推出。

之后的话题又回到了PSN上，Jack宣布在发布会当晚，PSN就会增加全新的“视频”频道，视频下载服务将成为PS Store的一个重要组成部分，PSN电影的供应商包括迪斯尼、米高梅、索尼、福克斯、狮门、华纳、福克斯等好莱坞大牌片商。对这些内容有着迫切需求的老美们报以毫不客气的掌声。

接下来的时间属于PSP，首先公布了PSP新的套装：银色新版PSP+《瑞奇与叮当：尺寸事件》游戏+1GB记忆棒+《无限回廊》免费下载+《国家宝藏2》UMD电影，只需199美元，这个套装将在10月发售。之后PSP版《抵抗》公布，大量电影化特写加上出色的场景特效和细节表现，尤其BOSS战非常震撼，游戏预定2009年春天发售。紧接着又是一段PSP新作影像串烧，《啪嗒砰2》、《乐克乐克2》、《午夜赛车俱乐部》……最令人吃惊的竟然有PSP版的《战场的女武神》（事后证明这是索尼的一个严重技术失误），台下的掌声一波接一波。


■《小小大星球》为场内增添不少轻松气氛。


■PS3是SCE目前的重中之重，不容有失。


■就是这位老兄为大家表演三个俯卧撑。

在谈及了一些PS3与其他厂商如Google的搜索合作等内容之后，Jack宣布PS3将在今后加强网络游戏方面的软件攻势，他请出了索尼在线娱乐的代表Jim Lee来介绍由SOE开发的《DC漫画英雄在线》。这哥们儿一上台就来了三个单手俯卧撑，台下老美被逗得哈哈大笑，不过相信很多中国玩家看到这一幕，会别有一番韵味吧？不过他带来的游戏宣传片并没有能让大家了解这款游戏的进行方式是怎样的，但屏幕上的超人、蝙蝠侠、闪电侠等美国英雄们还是让老美兴奋得大呼小叫。

随后播放了一段PS3游戏开发者的访谈，这些人无非为了说明一点：PS3是次世代中性能最为强大的主机，也是最便于开发的主机，BD的大容量可以让他们彻底放开手脚，使他们的工作更轻松。不过我相信这一点，众多程序员会更加深有体会。

终于轮到PS3的游戏影像大串烧了，这才是让与会者感觉最过瘾的。只可惜很多游戏例如《灵魂能力IV》、《杀戮地带2》、《生化危机5》等都在这个串烧里一晃而过，没有像微软发布会那样单独进行演示。不过好戏留在了最后，在影像最末阶段，风暴、海啸、闪电、大地的裂痕，世界呈现出混沌的状态，奎托斯的身影出现在了奥林匹斯山之巅，一段闪电过后，奎托斯的大脸出现在屏幕上，皮肤的质感极为真实，但相信这应该只是一段CG，奎托斯大声宣布：“当终结开始的时候，就只剩下混沌！”随后巨大的《战神III》LOGO出现在大屏幕上，与之前传闻一样，SCE的看家大作正式公布！台下的老美又开始拼命地大呼小叫，掌声和欢呼声经久不息。不过宣传片中没有任何实际游戏演示，也没有公布发售日等信息。

最后，PS3上一款大规模多人联机的游戏公布，这款名为《MAG》游戏拥有可以允许256名玩家同时参与的联机模式，并且游戏有着升级概念，通过在战斗中不断成长为精英士兵，游戏的设计理念将与以往同类游戏有所不同和创新。不过从现场的宣传片来看并没有看出什么过人之处。而这款游戏演示完之后，Jack就宣布发布会到此结束，很多期盼着大消息的记者都失望地摇了摇头，起身离开了现场。

从会后的一些消息透露，因为昨天微软发布会公布的重大消息，今天索尼的发布会在进程上有了紧急的修改，有很多迹象都可以说明这一点：1、PSP版《战场的女武神》重大失误；2、本应现身的平井一夫神秘失踪；3、所有SE的游戏不见踪影；4、上台单独演示的游戏都是第一方或者第二方的作品；5、《生化危机5》、《杀戮地带2》这样的重头大作缺席，仅在影像串烧中一扫而过，这是不正常的。但不管怎样，已经发生的事情没有“如果”可以猜测，很多记者都认为这是索尼有意留了一手，避开与微软的正面冲突，将更多更重要的新闻留到更重要的时机来发布……


■《战神III》的公布令全场掌声一片。


■在发布会现场拍照留念。



■视频下载业务将成为PSN的重要收入来源。


■《杀戮地带2》没有做更详细的演示，颇为不解。

抵抗2	SCEA/Insomniac	主视角射击
PS3 Resistance 2		美版
2008年11月4日发售	1~8人	59.99美元
对应60人在线		对应玩家年龄：17岁以上

索尼在今年的E3展前发布会中用了大量时间演示《抵抗2》，哥斯拉般巨大的怪物在芝加哥街头肆虐的场面博得了人们的喝彩。由于《杀戮地带2》等游戏将会延期到明年春发售，因此今年年末商战期间，《抵抗2》就成为了PS3的压轴戏。该作将比《战争机器2》提前3天发售，PS3与X360这两个代表性作品的对抗必将成为年末商战的热门话题。

前回报道概要

《抵抗2》是PS3首款百万大作《抵抗》的续作，讲述外星人奇美拉攻陷欧洲之后向美国发动了全面袭击，在这个虚构的1950年代里，美国全境陷落。主角Nathan Hale作为"哨兵"计划的一分子投入到与奇美拉的战斗中。本作的一些主要卖点包括：超级巨大的怪物、可8人协作进行的剧情模式以及60人网战模式。

PS3年度压轴戏！

RESISTANCE 2





超大魄力关卡预览
利维亚桑

在索尼发布会中演示的关卡叫做"利维亚桑"（即Leviathan，《圣经》中的海中巨兽），超巨大的奇美拉怪物在芝加哥街头追逐着渺小的主角Nathan Hale。这个巨怪比多数摩天大楼都高，它不仅视觉冲击力满点，而且当它靠近镜头时，可以看到其身体的各个细节都令人无可挑剔，它甚至可以将大楼摧毁。Insomniac工作室主管Ted Price说："我们要的就是大家伙！"类似这样的超大魄力场面在本作中还有很多。

◀ 个头如此庞大的怪物在其他游戏中并不是没有出现过，但细节能做到如此到位的着实罕见。

©2008 Sony Computer Entertainment America, Inc.

格里姆路



▲这种变异怪物的体型酷似《指环王》中的咕噜，其动作极为敏捷。

这个关卡在正式版游戏中是利维亚桑的前一关，玩家仍是在芝加哥街头战斗。废墟般的街头一片破败景象，到处都是动作敏捷的干尸般的怪物。在这个演示关中Nathan Hale使用一把Magnum44，使用的是一种独特的子弹，子弹射中敌人之后，只要再按一下另外一个键就可以将其引爆。如果将这种子弹射向地面，就可以作为遥控炸弹使用，你可以布下陷阱，等敌人靠近后同时引爆。然后那些怪物就变成了尸块。本作比起《战争机器2》不算血腥，但对于杀戮的刻画会比前作真实许多。

旧金山

第三个演示关卡是在旧金山（游戏中的第二关），整个城市似乎都在燃烧着。当Nathan仰望天空，看到的是一番末日般的景象：十几艘巨型飞船遮天蔽日地飘浮在旧金山上空，周围还有数百艘小型战斗机，他们所过之处留下满目疮痍。Insomniac表示，到了游戏后期玩家将有机会登上这些飞船。

外星舰群遮天蔽日



▲如果利维亚桑关卡让你想到电影《哥斯拉》的话，那么这个关卡想必已经让你想到《独立日》了。

动态任务 血战不止！



由于本作的多人模式支持60人游戏，让所有人都毫无目标地在战场上乱跑乱杀只会演化成一片混乱。为此，Insomniac决定采用小队制，为各小队准备了一系列的目标。游戏刚开始的时候，你会被自动安排到一个小队中，然后很快被分配一个目标，例如防守某个战略要地。有趣之处在于，在整个游戏过程中，你所在的小队会有一个敌对的团队，他们的目标总是与你相对。如果你的目标是防御某地，他们的目标就是占领该地。

这种动态分配任务目标的系统让游戏过程中总是充满新鲜感，因为任务总是在不停变化，例如当你攻占一个地点之后，紧接着就要移动到另外某个地区救助某个被围困的队伍。而如果你的队伍身陷困境，游戏可能会自动指派另外一个队伍辅助你完成目标，而相应的，这个队伍的敌对团队也会赶来阻止其提供援助。这种根据战况自动安排任务的系统让规模庞大的多人模式总是目标明确，战斗始终紧张激烈。

◀本作也有这种阳光明媚色彩丰富的场景，比起前作清一色的灰沉沉的画面也是不小的进步。

奖励系统 重赏杀人王！

《抵抗2》另外一个有趣之处是它的奖励系统。你所打中的每一个敌人，你和队友们完成的每一个目标，都会被奖励一些战斗点数。获得了足够的战斗点数之后，你的能力数值就会提高一些，比如HP上限提高，移动速度加快，或者瞄准精确度提升。虽然提升的幅度极小，但是足以让你感觉到变化。但是当你战死之后，这些奖励效果也就消失了。此外，当能力值提高之后，就会有一个巨大的计数器出现在上方，敌人就会知道杀死此人可以获得更高的分数，因此虽说能力提高了，却因而成为了众矢之的。

积累战斗点数的另外一种更为有趣的奖励是“狂战士”（暂定名），目前已知的一个功能是在周身出现半个防护泡沫，就像《光环3》的泡沫护盾一样，可以让你在30秒钟之内免受敌人一切火力的侵袭，而且这个防护泡沫会跟着你移动。Insomniac表示类似的功能奖励还有很多。



◀在游戏后期，玩家将有机会进入这些巨型飞船的内部。

玩友家园：《抵抗2》的社区网站

在本届E3展中，除了对几个超大魄力的关卡进行介绍外，还首次公开了游戏的社区网站功能。Insomniac计划在游戏发售同日开通该网站，玩家可以对网站进行定制，让里面只有自己感兴趣的内容，其中会有非常丰富的选项列表，还有不少会使用到在游戏过程中从玩家的PS3上传的信息。例如你可以检查排名，查看自己以及朋友的战利品的完成进度，查看在游戏中截下的图片，还可以创建“战斗徽章”作为自己在该社区网站中的身分标志。网站中也会提供“《抵抗》系列”世界观的详细资料。

编辑视点 今年E3展索尼阵营的游戏中，对本人而言最大的惊喜当属《抵抗2》。虽说从之前的情报中已经得知本作会出现一些巨型怪物，但是没想到居然真有哥斯拉一般顶天立地的怪物跑到摩天大楼群中逞威，看着山一般巨大的怪物在远处地动山摇地走来，同时将城市破坏得满目疮痍，那种视觉震撼实在是骇人。Insomniac不愧是SCE在PS3时代里最大的功臣，技术实力令人赞叹。现在个人对《抵抗2》的期待反而超越了《杀戮地带2》，希望索尼能够提前发布一个试玩版，让玩家亲身体验一下“利维亚桑”关卡后想必会有不少人怦然心动吧！

KILLZONE 2



他们的星球 我们的战斗

以实机游戏体验 参展E3 2008

杀戮地带2	SCE/Guerrilla	主视角射击
PS3	KILLZONE2	美版
	预定2009年2月发售　1～32人	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄未定

自从第一次露面 到现在已经过去了3年



3年了，只要是关注PS3，对美式游戏感兴趣的玩家都会记得2005年E3上那段惊世骇俗的CG演示。时至今日，《杀戮地带2》逐渐接近完成形态，虽然这个时间长了点，虽然背负了不少消极新闻，不过作为一款被炒得如此火热的作品，巨大的好奇心驱使着成千上万的玩家持续关注着这款作品。本次E308上，《杀戮地带2》又为我们带了一些新内容。

文 ACE飞行员　美编 NINA

在今年PS Day 2008上，《杀戮地带2》就已经提供了一次大型的试玩活动，由于大体内容上没有太大变动，所以本次E3上的《杀戮地带2》再没有引起那么大的轰动。最主要的是我看到了游戏更加完整的形态，全新的载具系统也被披露出来。虽然画面谈不上惊天动地，但整体效果看来已经算是非常不错。阴沉的基调贯穿在整个游戏中，《杀戮地带2》的天空永远笼罩在烟尘之下，阳光几乎无法穿透进来。在游戏中唯一不戴面具的士兵就是玩家所在的ISA军队。而玩家的敌人全部是头戴各种面具的海尔星人(Helghast)，由于外形庄严、冷酷，这群海尔星士兵已经成为游戏的标志。

海尔星是一个气候恶劣的殖民星球，那里原本都是被地球联邦所流放的弱势人群，想要在海尔星长时间生存下去就必须戴上面具。面对征服、压榨、屈辱，过去的海尔星人只能忍气吞声。直到有一天，海尔星皇帝维撒里(Visari)带领的他的子民重建家园，并以海尔星为根据地逐步发展成一个强大的国家。扩张与复仇的野心重新燃起了海尔星人的斗志，现在时机已经成熟，他们开始大举反攻地球母星。以上就是1代的故事背景，而本作的故事发生在初代2年以后，讲述地球方面军ISA开始向海尔星的老巢发动反攻。



©2008 Sony Computer Entertainment Co.Ltd All Rights Reserved.

首度公开的联机模式
游戏的最新热点

E308上，《杀戮地带2》重点展出的是第一次曝光的联机模式，不过展示仅限于内部进行，现在相关内容也不胫而走。自从《使命召唤4》成功的打造了军衔升级系统后，仿效这套系统的游戏比比皆是，《杀戮地带2》也借鉴了这套系统，并延展出自身的特色。《杀戮地带2》的联机模式中拥有12个等级、46种军衔、超过上百种的军事策略，其中包括缎带和勋章等等。每提升一个级别就能解开相应的能力和武器，这一点和《使命召唤4》如出一辙。与《使命召唤4》最大的不同就是《杀戮地带2》以兵种进行划分、强调个性化，在这点上类似的游戏就是去年推出的《军团要塞2》。下面我们就来一同看看游戏联机模式的特性介绍：













■联机模式最大支持32人同时在线。
■允许玩家装备2种不同的技能参战，其中包括主要技能和辅助技能，这都和玩家获得的缎带有关。
■支持玩家建立自己的团队。当玩家点数获得100点时就能开启这个功能，每一个团队最大支持是64人。当然，每个团队内还能建立各自的分舵，并且可以展开团队内部竞赛。
■现在已公开的兵种共有七个，他们包括步兵(Rifleman)、工程师(Engineer)、医生(Medic)、侦察兵(Scout)、刺客(Assault)、战术家(Tactician)以及爆破手(Saboteur)。
■Killzone.com届时将及时更新所有进行联网对战玩家的数据。
■联机模式现在已公布4种：Assassination；Body Count；Search & Destroy；Search & Retrieve
■游戏采用全球服务器，这意味着所有《杀戮地带2》玩家将不分区域的进行网络对战。
■现已确认的地图共有8个，联机模式采用动态随机的方式选取模式。

多边形在现场

本次E3上的《杀戮地带2》单机关卡试玩是本作第一次提供公开试玩，不过SCE小气地只提供了一个试玩台，还好与会者并不是很多，所以排队也不算太长。

试玩版提供了一个完成的关卡试玩，游戏从一个登陆舰上开始，从空中直接进入战区，在即将着陆的时候受到攻击，大家一起"摔"在地上，之后便进入正式游戏部分。

游戏主视点设定为左手持枪(有点怪，而且不知道哪里可以调整为右手持枪的方式)，R1键为射击，R2键为手雷，□键为重新装弹，○键为枪托攻击，×键为跳跃，按一下(不是按住)左摇杆可进行短距离奔跑，按下右摇杆为精确瞄准或打开瞄准镜，而L1键为动作键，平时的作用为蹲下行走，而如果在靠近掩体或墙壁的时候，可做出贴墙动作，再配合R1键和方向键可以进行跳出射击等动作。游戏中可以携带两种手持武器和一种投掷武器，利用十字键在三者之间进行快速切换，目前试玩版中没有看到双手持武器。游戏中也有一些运用到六轴的地方，比如在一个悬索门前，你要用轮盘打开大门，操作提示你用R1和L1抓住轮盘，再旋转六轴手柄来旋转转盘。

从画面来说，《KZ2》的效果还是很喧哗的，整体画面效果很完整，色调虽然比较偏灰，但是不断的爆炸和飞梭的弹道让整个战场都处于一种不断在活动的状态中，就这个试玩版来看，游戏画面的表现是绝对一流的。无论是敌兵还是友军的行动都非常积极，你通过准星的颜色来判断敌军和友军，并进行相应的攻击，而与队友之间也有一些互动，比如互相帮助爬上高地等。

游戏任务是随着进程不断更新的，比如关卡开始要你去干掉几个机关枪炮台，在你不断打死操作机关枪的敌兵也无法终止他们攻击的时候，一旁的队友就告诉你，去找一个火箭筒，然后你就会看到地上一个闪亮提示的火箭筒，一炮把他们轰下来后，你还要记得捡起原来的武器。

游戏的射击手感只能说一般般，甚至是有些飘，在很近的距离也会抖动很大。命中感有些不足，以至有时候不知道是否打中了敌兵。投掷武器——比如手雷，在按下R2键之后，你在右手拿着的手雷上可以看到一个红色的倒数，这样你可以更直观地判断该在何时扔出手雷。

敌兵AI的表现可以说是优劣参半，在比较远的距离，他们会主动寻找掩体，并不断移动作战位置，偷偷探个头来给你几枪；而在很近的距离，他们又好像变傻了一样，有时候看着你不知道攻击，有时候就算攻击也是很低的命中率，他们更适合去表演被你打死后以各种姿势死去。

试玩关卡虽然很长，但是我没有看到一个人可以完成这个关卡，因为大家几乎都在同一个地方遇到"out of memory(内存不足)"的错误，游戏红屏死机……





机车风暴 太平洋裂谷	SCE/Evolution Studios		竞速
PS3	MotorStorm：Pacific Rift		美版
	2008年10月	1～4人	未定
	无对应周边		推荐玩家年龄未定



■游戏中环境的互动会给你增加一些“惊喜”，比如密林中的藤蔓会影响你的视线，甚至有可能把车手拉下马来。游戏前作就有的过度使用加速使引擎过热会爆炸的系统仍然保留，由于新作设定在太平洋的岛屿，赛道上水元素的运用必不可少。尽管穿过河流会让赛车的速度减慢，但是也可以快速冷却引擎，让你更有技巧的使用氮气加速。但要小心的是经过熔岩会让引擎迅速升温。

文 光年 美编 anubis

MOTORSTORM® PACIFIC RIFT



概念　游戏的前作是一款让越野摩托、大轮四脚赛车、竞速卡车在泥浆与尘土中疯狂翻腾的动作赛车游戏。一场从沿路风景到赛车撞散架时飞出的零件都能让你看得目不转睛的视觉风暴。《火爆狂飙》是和它概念上比较接近的游戏。



《机车风暴》显然是在PS3初期最棒的几个机能展示游戏之一，刚从本届E3展台上下来的Evolution工作室的制作人Paul Hollywood向媒体开门见山的介绍了前作成功的理由。

“那是因为我们总是把玩家放在处于不断地激烈变化中。没有其他赛车游戏能够做到。我们为这一游戏类型带来了新鲜的空气。快节奏的动作让玩家在每一秒都受到挑战并且能享受到爽快感。”

尽管2006年《机车风暴》取得了媒体和玩家的诸多好评，但也有媒体发出了这样的声音“毫无疑问是个华丽之作，但是总令人感觉像个半成品。”

前作的问题在于只有8条赛道，而且有着如此合适的题材却遗憾的缺少了分屏对抗模式。面对着这样尖锐的质疑，制作人Hollywood显然在《太平洋裂谷》中准备好了重磅地反击。

“我们可不仅仅是升级了画面，加上个副标题而已。前作我们只是触及了野蛮赛车的皮毛，新作中会有超强攻击性的AI、更大范围的车损表现、一堆攻击动作。并且比赛将会受到各种危险不可测的随机事件影响。”



©2008 Sony Computer Entertainment. All rights reserved.

接近你的朋友、更要接近你的敌人

为机车风暴找个新家

《太平洋裂谷》最令人兴奋之处在于游戏场景的焕然一新。从前作的山脉和沙地到风景秀丽的太平洋岛屿。制作组选择了一个更有潜力的场地。制作人表示："灵感来自于夏威夷群岛，我们看到了火山、密林、深深的峡谷、史前的地貌、高耸的山峰、湍急的河流。夏威夷提供了所有我们需要的。这个岛会是你最大的敌人。"



▲你走你的阳关道，我过我的独木桥。在多变的丛林地形里，找条对的路比什么都重要！



■游戏环境的另一个进化就是严谨的参数设定，每一块泥土每一片草丛的摩擦系数和阻滞力都会根据车型和速度而有所不同，重型车辆可以安然开过的茂密草丛，轻型摩托却会寸步难行，还是绕过比较好。

还想知道更多？

■赛道翻倍：尽管前作的 8 条赛道会有日夜变化，但是对于大胃口的粉丝来说确实有点吃不饱。在新作里制作组一口气献上 16 条原创赛道，游戏上市后还有可能提供更新下载，让你充分体验到厂商的诚意。

■自定义音轨：除了游戏原创的几首曲子之外，玩家还可以将自己喜欢的音轨放进游戏中。

■对手个性十足：本作中你的对手会有各种个性，尽管有的比较友好，但更多的绝非善类。他们强烈的进攻意识会让你躲避不及。与其自求平安，不如跟他们放手一搏，恶战到底。



◀我们在现场拍到的这位老兄显然在上演开车上树的精彩戏码。



在自己家里搞定对手



▲这次开发者特别设计了一机双人和四人的分屏对战，会让你的家彻底变成笑骂纷飞的赛车战场。当然喽，在线多人比赛模式也会保留。

多边形在现场

本次《太平洋裂谷》的试玩版是一个开发度为 70% 的版本，只提供了三辆车（摩托车、小卡车和四轮大脚车）和一个丛林赛道的试玩，下面把试玩感受和大家分享一下：

1、游戏画面引擎感觉是全部重新做过了，整体画面的观感与前作大相径庭，画面自然是更出色，丛林、泥泞、泉水……都表现得很不错。试玩版画面帧数有些不足，偶有一点拖慢现象，不如前作流畅，相信这是因为试玩版的缘故；

2、游戏视角设置比前作更有魄力，尤其是在丛林中狭小的空间中飞奔的时候，那种速度感令人窒息；

3、这次的氮气加速槽感觉使用时间比前作更长，而且不会那么容易就爆掉，恢复时间也缩短，如果掌握得好，一路加速到底也是有可能的；

4、接上面，车辆的操作感反而变得有些硬，或者说难度有所增加，尤其是在拐弯的时候感觉很难把车扭过来；

5、车毁人亡的时候，画面有提示按 × 键跳过动画，节约比赛时间；

6、AI 对手将更加野蛮，相持不下的时候会毫不犹豫地实施同归于尽的战术，如果这次选择摩托车很显然要吃大亏；

7、试玩版也提供了分屏对战模式，不过只提供双人对战，正式版会有四人分屏对战。在这个模式下，画面效果有所降低……

总体而言，虽然这个试玩版号称有 70% 完成度，但实际游戏感觉却没有那么高，这也意味着游戏可以提升的地方还有很多，不过仍不失为一款全方位进化的作品。

文 胜负师 美编 NINA



GOD OF WAR III

最终，将只剩下混沌

在E3展会之前，编辑部的几位“美版硬汉”就拍着胸脯说，这回索尼说什么都得公布PS3的《战神III》了吧，要不然SCE在这次的E3上就都是玩家倒背如流的老面孔，没什么值得夸耀的全新作品了。而从展前透露的各种信息和消息来看，《战神III》会在索尼发表会上正式亮相几乎没有悬念。在万众瞩目之下，我们庆幸《战神III》没有跳票，但也仅此而已，因为与这款巨作相关的，只有一段1分02秒的影像，而且掐头去尾，真正有内容信息的部分也就30秒。尽管雷声大，雨点小，但只要确认了《战神III》的存在，对于《战神》FANS以及动作游戏玩家来说，或许已经是一种精神胜利了。

战神III	SCE	动作
PS3 GOD OF WAR III		美版
发售日未定	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄未定

归于混沌
首支宣传片影像解读

《战神III》的第一支宣传片，以奥林匹斯山下波涛汹涌的大海开始，暴风骤雨，雷电交加。镜头又逐渐推向陆地，一辆损毁的牛车上堆满了尸体，雅典神庙一片满目疮痍的景象。大地四分五裂，翻滚的岩浆让整个雅典变为一座火城。镜头由山脚下转至山顶，我们狂暴的战神奎托斯手持双刃，独傲地站在断壁残垣的奥林匹斯神殿之上，他身形消瘦，身上的护甲满是污垢，且已经损坏。奎托斯微闭着双眼，显得有些疲惫，想必已经历了连场激战。在最后的脸部特写时，奎托斯睁开了双眼，只说了最后一句台词，目光愤怒而坚定。

可能各位已经注意到了，影像中的旁白并不是奎托斯说的，而是来自于宙斯，他所说的内容应该是与奎托斯和泰坦一族决战前的战争演说。而奎托斯最后所接的那句“最终……将只剩下混沌”又与宙斯的第一句“从一开始，这里就是一片混沌”相呼应，有着源于混沌、归于混沌之意。对于“《战神》系列”剧情有所了解的玩家应该都知道，在前作的最后，奎托斯打败了命运三女神，拥有了时空穿梭、改变历史的能力，为推翻自己的父亲宙斯，还与泰坦一族达成协议，一同上奥林匹斯山找宙斯算账。与这显而易见的剧情相比，《战神III》中又将有多少位希腊神话中的天神与英雄成为奎托斯的刀下鬼，这可能才是玩家最关心的。除了宙斯之外，阿波罗、波塞冬、哈迪斯、赫拉……也许只有这种级别的神才配称之为对手吧。



众神之乱
关于新系统的重要信息



因为没有任何游戏画面，在发表会上也没有对《战神III》的内容进行任何说明，所以玩家最关心的系统玩法无从得知。好在在E3之后，《战神III》的制作小组透露了少量信息。制作人员称，“《战神III》将会设计一个全新的战斗系统，使本作的战斗方式与前几作有比较大的不同。”对于在战斗及动作设计、QTE等方面已陷入瓶颈的“《战神》系列”来说，这可能是最好的选择。另外，“游戏的故事模式将改为章节形式，每个章节会分成数个任务关卡。”这与之前连成一气的流程方式也有较大的不同。“而难度方面会比前作提升不少，强悍的BOSS将是对玩家技术与耐心的最大考验。”平心而论，《战神》的游戏难度偏低，难度设计也有一些不合理的地方，如果在这方面得以改良，会让游戏品质有实质的提升。

制作小组还表示，“为了增加游戏的耐玩度和独立性，可能会引入自创武器或角色等系统，并有团队合作、死斗模式等新玩法。”不过目前《战神III》的开发进展不明，这些内容在开发过程中可能会有变化，再加上当前流行的网络追加下载，次世代的《战神III》的确会存在更多的可能性。

编辑视点

在一份从国外大型游戏连锁店流出的PS3游戏发售表中，赫然把PS3版《战神》列在了2009年3月一栏中，这也是很多玩家确信本次E3上会有《战神III》详尽内容公开的理由。但从目前的情况来看，在本财年内发售《战神III》的可能性微乎其微。有玩友开玩笑道：“希望2011年可以玩到。”以《杀戮地带2》、《HOME》等PS3的“面子工程”在延期方面的不良记录来看，这种说法可能悲观，但也并非不切实际。至少，在很多人心目中，《战神III》对于PS3来说绝对有拳头产品的分量，从公布到发售仅短短半年，对于这个级别的游戏是不太可能的。我们现阶段惟一期待的是除了预渲染的CG，能不能尽快公开实际游戏画面，以及更加详细的游戏系统。

要是从乐观的方向估计，SCE在E3上对《战神III》漫不经心的宣传，其原因是不是为了把更多消息留到下个月的德国莱比锡游戏展呢？毕竟E3是X360的主场，这次又逢《FF X III》跨平台事件让X360抢尽风头；如果等到东京电玩展，TGS的观众群显然对《战神》的关注度有限；至于莱比锡，是仅次于TGS的全球第二大游戏展会，而欧洲是目前PS3发展的重阵，在莱比锡上展示《战神III》第一手资料更具天时、地利、人和。鉴于往年莱比锡的参展厂商和游戏虽然数量众多，但在展会上发布的重大消息不多，所以以上也只是一种猜测，其成立基础在于《战神III》确实达到了一定的开发度。不管怎么说，《战神III》很多人愿意去等待，也值得去等待……



©2008 Sony Computer Entertainment America Inc. All Rights Reserved.

LittleBIGPlanet



《小小大星球》是怎样的一款游戏？每个尝试过的玩家都会给出不同的答案，因为这款游戏为我们提供了一个开放性的场景，我们可以在这个小小的星球上做任何想做的事情。就像小时候玩的“过家家”一样，利用手中的素材先为自己搭建一个理想的环境，没错，就像搭积木那样简单和自由，然后邀请同伴一同在自己创造的场景中冒险。玩游戏的你才是这款游戏真正的设计者，这是一款真正属于玩家自己的游戏。

文 火云　美编 NINA

小小大星球	SCE	平台动作
PS3 LittleBigPlanet		美版
预定 2008 年 10 月 21 日	1～4 人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

我是创意







无论试玩过的媒体还是玩家都对本作交口称赞，笑容是这款游戏的统一表情，只要你拿起手柄就会立刻被这个星球所吸引。开放性的环境让本作有着无限的延伸性，只要肯花心思，我们可以用它来展现出任何想表达的创意，本次E3索尼发布会的业绩展示就是使用《小小大星球》来演示的。演示中的布偶换上了NBA上个赛季最有价值球员保罗·皮尔斯的球衣，当然也少不了那标志性的头带。游戏中的小皮尔斯可不是简单地带领着观众走马观花地看上一遍枯燥的图表，当他跳来跳去触发一些机关后那些数据才会显示在画面中。不用怀疑，如果愿意你也可以在游戏中完成同样的事情，《小小大星球》为你提供无限可能。

没有不可能

玩家不用担心作成关卡是一件复杂的事情，因为游戏中的创建工具使用起来非常简单。玩家可以先在脑海里构思出关卡的主题，然后在创建工具中选择与之符合的主题，接下的事情就是在关卡中放入自己想要的布景和机关了，就像搭积木那样。只需一个按键就可以直接在画面中呼出创建界面，玩家可以通过滚动选项进行设定。游戏中提供的素材和工具的数量用惊人来形容也不为过，更何况它将来还可以通过补丁包的形式下载。如果你不愿意使用同别人一样的素材也没有关系，游戏还支持玩家使用PlayStation EYE拍摄图片作为游戏中的素材使用。玩家可以对拍摄下来的图片做各种编辑，然后把它当作贴图贴在游戏中的建模上。把自己的照片贴在布偶身上的T恤上，这样你就可以在其他玩家面前招摇过市了。







▲▶玩家还可以邀请朋友来自己的星球中合作建造关卡，三个臭皮匠就顶个诸葛亮了，更何况是4人！





©2008 Sony Computer Entertainment Europe

I Can Play

游戏中的素材都有着各自的物理属性，玩家可以将它们组合在一起，但是组合在一起的物体还是会保持各自的物理特性，比如你把花插在角色的头上，当撞到障碍物时它就会折掉。当然，既然设置机关就少不了怪物的出现，玩家可以自己制作出想要的怪物，而且方法十分简单。首先要把怪物的图片贴在物体的建模上，如果对物体的形状不满意还可以使用剪裁工具进行剪裁。当然这只是玩家可以做到的最基本的事情，怪物的样子做好之后玩家还可以为它设置一个引擎，然后它就会按照一定的规则移动。设置一个陷阱，把刚做好的怪物放进去，再为它设定一个伤害值，一定要让掉进这个陷阱的家伙吃点苦头。最后再为这个怪物加上点可怕的音效吧，一个崭新的怪物就这样诞生了。游戏会提供几种预设的“游戏类型套件”，比如赛跑类的就会要求玩家设定起跑点和终点，而一些收集类的关卡，则可以设定收集物的位置。这些规则玩家还是可以亲力亲为，将所有的工作都准备就绪后就可以向在线的朋友们发起邀请了。

PATAPON 2 パタポン

文 胜负师　美编 NINA

啪嗒嘭 2	SCE	音乐
PSP	PATAPON 2	日版
	预定 2008 年冬　1～4 人	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：全年龄

啪嗒嘭是什么东东？

《啪嗒嘭》是去年年底推出的一款PSP原创音乐游戏，它以令人惊异的创意打破了音乐节奏游戏的基本理念，将动作、策略、角色扮演等要素完美地融合在一起，创造出一种全新的游戏类型。啪嗒嘭族战士的一切行动均以四拍子的节奏指令来控制，游戏以简约复古、色彩绚丽的2D横卷轴画面，趣味十足、极具内涵的系统玩法，和让人不由自主地进入节拍的奇特韵律，营造出一种独一无二的游戏感觉，在玩家及媒体中都获得了高度评价。

编辑视点

《啪嗒嘭》目前全球销量突破40万套，可以说已跻身于PSP大作之列。以取得的成绩来看，系列新作在E3期间的公布可谓顺理成章。据制作人小谷浩之表示，目前《啪嗒嘭2》的开发度在40%左右，游戏方式与前作基本相同。当然，游戏中会追加大量新元素，关卡数量会多出前作1倍以上！另外，还会有武器道具的数量大增，而新兵种、新敌人、新模式也十分值得关注。



◀已经公布的资料来看，最直观的变化就是BOSS的巨大化。



▶前作中每个BOSS都会有100级的挑战（每打倒一次升一级），相信本作中的挑战难度会有所增加。

新BOSS 巨型怪物登场

与前作中相比，本作的BOSS中增加了超大型的怪物，庞大的身躯可称得上是"顶天立地"，以至于要将视角拉远才能看到BOSS的全貌。而啪嗒嘭士兵在BOSS面前会显得十分渺小，几乎是汪达与巨像的比例。这样的巨型怪物，其攻击力当然也会与其身形成正比，如果不小心应对，BOSS的任何一击都有可能让部队损失惨重。

新敌人 神秘的面具族

在前作中，啪嗒嘭族的敌对势力"杰酷咚族"已经被消灭，新作中自然会有全新的敌人登场，这就是"面具族"。面具族出于什么目的要与啪嗒嘭族作对，现在还不得而知。





◀面具族似乎很擅长制造防御工事，对于啪嗒嘭族的勇士们来说，面具族将是十分难缠的敌人。

新角色 英雄啪嗒嘭



▲英雄的外形和兵种可由玩家设定，且英雄的能力要高于一般的战士。

▲英雄有可能存在特殊能力，或者具有成长性。（前作中的啪嗒嘭战士不能升级）

在新兵种之外，本作中还会出现一种新的啪嗒嘭角色，这就是所谓的"英雄啪嗒嘭"。这是制作者在征集了玩家意见后加入的新元素。因为前作中并没有一个相当于玩家化身一样的角色存在，所以这次加入了英雄啪嗒嘭的设定。这样一来，玩家的代入感自然会大大增加。

新兵种 空中骑士

前作中共设计了6个能力各异的兵种，而新作中已经确认的兵种是"空中骑士"。这是一种骑在鸟背上的投矛兵，有着居高临下的进攻优势，近战型的地面部队奈何不了这一兵种。只是这类兵种的天敌是弓箭手，再加上一些有对空攻击的BOSS，相信只有通过各兵种的配合，空中骑士的能力才能真正施展开来。



前作概念图



▲在前作的游戏开发画面中就已经有空中骑士这一兵种出现了，但不知道是什么原因，最终没有采用。这一回总算得以实现。

新模式 联合大作战

这是个令人惊异的新要素，也就是多人合作模式。游戏最多支持4人联机，而联机模式的游戏方式与平常的战斗并不相同，玩家只能选择自己培养的英雄啪嗒嘭参与任务，也就是说最多只有四个英雄加入任务。不过因为英雄的能力比较高，敌我双方的实力也会进行相应调整，所以不会因为我方人数过少，而让战斗变得十分困难。已经公布的联机任务是"运送巨蛋"，玩家在单人游戏获得巨蛋，在多人模式中需要配合着输入指令才能不断前进，到达孵化点，这样才能从蛋中获得珍贵的道具或装备。



▲运送的路上会遇到大怪鸟等敌人的阻拦，此时就需要合力将敌人打败。



▲最后，还需要完成前作中祈求天气变化那样的仪式，来让巨蛋孵化。

©Sony Computer Entertainment Inc.

TALES OF THE WORLD

RADIANT MYTHOLOGY 2

世界传说 光明神话2	NBGI	角色扮演
テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー2		日版
预定2008年冬季发售	1人	售价未定
无对应周边		

PSP

时隔两年，《世界传说　光明神话》的续作年底就将和我们广大的PSP玩家见面了。虽然只是一款外传性质的作品，但前作的游戏素质却还远没有达到玩家的要求。这次制作小组宣称会对之前存在的不足进行弥补，让我们先来看一下新作会有哪些变化吧。

文 卡伦　美编 anubis





▲卡依诺在工会中是以一名前辈的身分出现在主人公面前的。



周游世界 完成自己的传说之旅!

卡依诺·伊尔哈特 KANONNO EARHART

声优：伊藤加奈惠

年龄：15岁
身高：158cm
体重：44kg

卡依诺平时活泼开朗，在“邦艾尔提亚号”的工会里也极为活跃。因为渴望探索整个广阔的世界，所以她在遇到困难时从不轻言放弃，是一位非常有理想的女孩。

《世界传说 光明神话》系列

《世界传说　光明神话》是2006年12月于PSP平台推出的一款外传性质的《传说》作品，本作则是该系列的第二作。游戏以玩家自创的人物为主角，在“传说”的世界中展开冒险。对于FANS而言，游戏最大的乐趣莫过于就是能在里面看到非常多“《传说》系列”中的角色，而且其强大的网络通信功能也是之前的作品中所没有的。

原创的故事

游戏的舞台是一个叫做古拉尼迪的大陆，人们依靠世界树带来的玛娜为能量而生活着。某一天，我们的主人公从天而降，落到了作为工会据点的“邦艾尔提亚号”的甲板上。虽然得到了查特船长的保护，但主人公却因为下落时受到的冲击而丧失了记忆，于是只能先暂时留在船上并给工会做一些力所能及的事情。



▲查特要求主人公成为她的手下并在船上努力干活。

乘坐“邦艾尔提亚号”周游世界



▶在世界地图上我们可以自由选择自己冒险的目的地。

“邦艾尔提亚号”是一艘属于工会的航海轮船，曾经在《永恒传说》中登场过。在海贼的后裔查特船长的带领下，我们的主人公可以乘坐它前往世界各地接受并完成人们的委托，这便是游戏的主要进行方式。

新增的职业



二刀流

▲这就是全新的职业“二刀流”，应该比较适合重视攻击输出的玩家。

多达50名的“《传说》系列”角色齐聚一堂

前作中包括斯坦、里昂、阿洁、罗伊德等一共有19名我们熟悉的角色登场。而本作一下子将这个数字提高了31名，达到了令人震惊的50名。这些令人怀念的角色不但都会以3D的造型在游戏中出现，而且他们也是推动剧情发展的关键人物！



▲还记得这些角色是来自哪部《传说》吗？说出他们的名字试试看！

编辑你自己的角色

能够编辑自定义角色是《世界传说　光明神话》的一个亮点，本作更是这方面进行了强化。从脸型到肤色，从五官再到嗓音，玩家能够充分发挥想象力创建一个自己喜欢的角色，这样无形中让游戏的代入感提升了很多。



▲每个人编辑出来的角色都会有很大的不同，玩家可以充分体现个性。

精彩的战斗



▲本作的秘奥义继续得到强化，人物特写非常有魄力。

▲只要下达的战斗指令合适，我们就能和同伴打出华丽的连击。



▶用闪电攻击敌人时的效果在掌机上看起来相当不错。

编辑视点

除了单机模式，游戏的最大亮点就在于玩家可以将自己的角色上传到网上进行排名，别的玩家不但能够在官网上看到你所上传角色的资料，而且还能把该角色下载到自己的游戏中作为佣兵来使用。届时官网也会定期放出特殊道具和服装下载，喜欢的玩家千万不要错过。

©2008 NBGI



DISS
FINAL

文 玛娜　美编 NINA

异说 最终幻想	Square Enix	动作
PSP	DISSIDIA FINAL FANTASY	日版
	预定2008年 / 1～2人	售价未定
	对应周边未定	对应年龄未定

一共20余人的战斗阵营至今为止终于揭露到第5组敌手了，这场只有幻想中才可能发生的梦幻对决的展开之日终于又近了一步，接下来的人选究竟是谁？本作将讲述一个什么样的奇妙故事？这些问题的答案还要很久之后才会公布，我们惟一知道的是，它已经狠狠地吊起了玩家的胃口。

卡奥斯引领的混沌阵营新成员

火并亲兄弟，相残父子兵

充满神秘感的系统全面公开！



本作的战斗基本要点

①使用辅助技可以夺取"BRAVE"值，使用HP攻击技可以削减对方的HP。
②HP攻击的威力会随着"BRAVE"值的增加变强。
③使出HP攻击后"BRAVE"值会降到0。
④使对方的"BRAVE"值降到0而陷入崩溃状态后，就能获得画面中央的奖励"BRAVE"值。
⑤累积EX计量槽后可以变身并提升能力。



◀每名角色的必杀技画面均不相同。

异说名册
已集合的战士们大检阅



库加

CV：石田彰

《F F Ⅸ》中杰丹的宿敌，虽然相貌俊美，但是却有一颗残忍冷酷的心，擅长于魔法和空中战斗。



阿尔迪米娅

CV：田中敦子

《FFⅧ》中来自于未来的可以操纵时空的魔女，为了自己的欲望回到过去与斯考尔等人展开了战斗，专精远距离作战的魔法对手。



皇帝

CV：堀内贤雄

《FF Ⅱ》的皇帝，深具谋士风格的陷阱制造家，擅长在战场上设置追踪魔法，必杀技非常华丽。



嘉兰德

CV：内海贤二

《FF Ⅰ》中绑架公主并被光之战士打倒的原王国骑士，他是可使用各种战术的全面型角色，在魔法攻击和物理攻击间自由变换。



Jecht
杰克特

CV：天田益男

泰达的父亲，在《最终幻想Ⅹ》中他总是很关心儿子，但却因为笨拙的性格无法坦率地表达出自己的关爱之意。在本作中，他是受到了混沌之神卡奥斯所引导的角色，所以变身后在肩膀和腰部都增加了一些装饰配件。



▲受到了混沌之神召唤的暗之战士杰克特面对与自己的儿子正面交锋的时刻，他的心中又有着怎样的想法呢？



▲"无限的可能性"，这句话是《最终幻想Ⅹ》中的关键字之一，本作中也再度被强调地说出来，这是让系列支持者感到熟悉的一个方面。

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

IDIA FANTASY

科斯莫斯的光之战士阵营新人参上



Check 神秘的红色圆球

神秘的红色圆球是本作中新公布的一项非常重要的系统，据制作人称，战斗中是否装备了该物体将会对局面造成相当大的影响，但是更多的情报则没有透露。从图片中来看，确实有些角色没有装备红色圆球，它对战斗的影响究竟是什么呢？

升级系统



◀为了对升级系统进行调整，所以游戏中才出现了"BRAVE"值(英勇值)系统，让低等级角色也有可能一举改变战局。

虽然说本作是一款动作游戏，但是也具备升级要素，游戏中的等级上限是100，等级越高角色也就越强，可以使用的招术也就越多，而且，游戏中将会发生各种不同等级差异下进行的对战，制作人声称，这是希望让玩家感受到"即便在这样的困境下也能逆转"所带来的喜悦与乐趣。

▼虽然让人想起原作中的剧情，但是本作既然是一款"异说"性质的乱斗作品，也就意味着玩家大可以抱着轻松的态度看待这场父子对决。





▲在《FF X》中让人感动至深的父子间最终对决再度重演，不过这一次杰克特则是以人类的外形来战斗。



泰达 Tidus

CV：森田成一

《最终幻想 X》的主角，与召唤士尤娜以及其他同伴一同挺身而出对抗辛并取得了最后的胜利。在本作中他的年龄设定稍有变化，这是因为不同"《FF》系列"的角色将会相互对话，为了避免让玩家感受到年龄上的不协调感，符合本作的主题而进行的变化，具体的改变是比《FF X》的时候看起来要年幼一些。

在每款《FF》作品中，选择2名角色参加本次的战斗就是本作的宗旨，到目前为止，已经有10名战士的名单决定下来，下面，就让我们确认一下之前公布的8名战士。



光之战士

CV：关俊彦

《FF Ⅰ》中解救世界的光之战士，能力均衡的全能型角色，近战、远战的招式一应俱全。



弗利欧尼尔

CV：绿川光

《FF Ⅱ》中，他是敢于站在皇帝对立面的反抗军代表人物，而本作中，他是使用武器的专家，能够利用各种有着独特性能的武器与敌人战斗。



斯考尔

CV：石川英郎

《FF Ⅷ》中巴拉姆学园的学生，年纪轻轻就得到了SeeD的称号，在战斗方面对连续技很有心得，就是不擅长动作游戏的玩家也可以轻松上手。



杰丹

CV：朴璐美

《FF Ⅸ》的主角，性格开朗，乐观向上，他是盗贼团的一员，很擅长使用灵巧的双剑进行攻击，身手敏捷，丰富的必杀技也是他的特征。

选择不同角色的区别





▲因为英雄阵容的受欢迎度会比较高，所以角色被特意设计得比较容易使用，相应来说，混沌系的邪恶势力一方则就是高手才能用好的了。

本作虽然是动作游戏，故事剧情会随着玩家的选择而改变，不过也有一个主要的故事贯穿整个游戏。各角色会分别身处不同的场所中，面对不同的故事，将游戏持续进行下去后，各个角色之间的关系也会逐渐显露出来，最终，所有的剧情都会融合成一个主要的故事。与剧情的各有特色相应，在战斗上每个角色的特点也非常明显，而且都与原作有着千丝万缕的联系。

编辑视点 从目前公布的几组角色来看，都是典型的第一主角+最终BOSS阵容，按照这样继续下去，毫无疑问后面几组出场角色是《FF Ⅲ》：鲁内斯+黑暗之云；《FF Ⅳ》：塞西尔+高贝兹；《FF Ⅴ》：巴兹+艾克斯德斯；《FF Ⅵ》：蒂娜+杰夫卡；《FF Ⅶ》：克劳德+萨菲罗斯；《FF Ⅻ》和《FF X Ⅲ》的角色则更有可能作为特别人物出现。鉴于剩下的人选只有10人，而克劳德已经确定会在游戏中出场，所以必然有一些被玩家所熟悉的角色无缘此次战争，让我们祈求没有出场人物不是自己所喜欢的那个吧。

驾驶瓦尔基里再度驰骋于宇宙吧！

《超时空要塞》，这一无数人回忆中的经典随着今年四月《超时空要塞　边界》的火热上映重新燃起了人们心中的热血。为了满足还没过足瘾的FANS的要求，动画制作方BigWest和NBGI合作为大家带来了这部PSP版的《超时空要塞　王牌边界》。本作交由曾经开发过PSP平台上“《高达》系列”的制作小组来负责，游戏素质自然有所保证。至于这款动漫改编作品到底能否原汁原味地还原出那份感动，大家看了下面的报道就能找出答案了。

文 卡伦　美编 木仙

超时空要塞　王牌边界	NBGI		动作
PSP	マクロス エース フロンティア		日版
	预定2008年秋季发售	1～4人	4800日元
	无对应周边		





▲在同时面对多个敌人的情况下，VF-1J也毫不示弱。

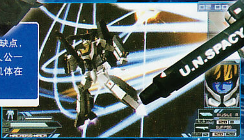
▶利用VF-1S的重武器可以轻松消灭掉远处的很多敌人。



VF-1J 瓦尔基里

出自《超时空要塞Macross》

为了弥补量产的VF-1A型战机火力不足的缺点，更换了头部零件的J型机被开发了出来。主人公一条辉以及麦克斯和米丽娅都曾经驾驶过这台机体在宇宙中征战过。



VF-1S 强袭瓦尔基里

出自《超时空要塞Macross　可曾记得爱》

VF-1S型战机同样是以VF-1A为原型机而开发出来的，但和A型以及J型机不同的是，它的右肩部位安装了威力巨大的光线加农炮，可以给予对手强大的火力压制。

VF-25

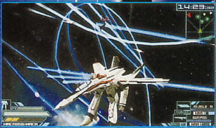
出自《超时空要塞　边界》

作为新世代的可变战斗机，VF-25自从被开发出来的那一刻起就受到了所有人的关注。由于追加了很多新的部件，它的机动性与战斗力均是VF战机中出类拔萃的。



▲灵巧的YF-19在以战斗机形态与敌人交战时显得游刃有余。

▼▶VF-25在躲避满天飞舞的导弹，这也能称得上是系列的标志性场面了。





YF-19

出自《超时空要塞　Plus》

外形轻巧灵活的YF-19属于新型可变战斗机的试验型机体。它承袭了VF-25的部分优点，但是在性能得到提高的同时有着自身驾驶难度比较高的缺点。

©2008 NBGI

再现原作中的三大主题

作为《超时空要塞》系列"动画中始终不变的三大主题，"可变战机"、"三角关系"以及"歌"一直是FANS津津乐道的话题。同样，我们在游戏中自然也没有理由错过这些经典的要素。

可变战机

主人公所驾驶的战机可以分成战斗机，半人半战机和机器人这三种形态，每个形态的外观和性能都相差比较大，游戏中玩家可以控制自己的战机在高速飞行的同时进行变形，变形过程的演出效果非常华丽，相信FANS看了之后一定会很感动的。

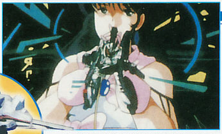


三角关系

纠葛复杂三角关系也是"《超时空要塞》系列"一个特色。在游戏中虽然不能完整地展示原作中庞大的人物关系，但同样为玩家准备了一套颇具研究性的友好度系统。通过与同伴的合作与交流能影响彼此的友好度，这会间接影响游戏的进行。



▲极为形象的三角关系示意图，玩家要平衡地提升与他人的友好度。



▲原作里的经典场面也会在游戏中得以展现。

歌

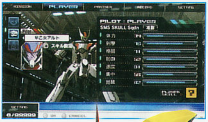
"歌"是《超时空要塞》的整个世界观中最不可或缺的一个核心要素，它带给了人们各种各样的感动和奇迹。系列的女主角林明美更是凭借一首《可曾记得爱》唤醒了天顶星人的文化，以自己足以净化一切的歌声谱写下了宇宙的新篇章。

机师育成与部件强化

为了让游戏耐玩，本作也引入了机体和驾驶员的升级要素。这让玩家在享受华丽的宇宙战斗的同时还会体验到了育成与强化的乐趣，对于自己的喜欢的机体和角色玩家就能加以优先培养了，游戏的自由度也因此大幅提高。

机师

机师的状态栏中除了等级、体力、射击、防御等常规项目外，甚至还可以看到角色的特殊技能。





机体

玩家可以利用在战斗中获得的点数对机体的HP值、射击防御、格斗防御、速度等能力进行逐一强化。



▲ YF-19改的最大杀手锏就是使用歌声来对敌人造成迷惑。

YF-19改 烈火瓦尔基里

出自《超时空要塞》

YF-19改是巴萨拉驾驶的个性机体，除了浑身火红的外观，它还能集中驾驶员的精神能源从而利用扬声器以歌声作为武器，这让YF-19改在人类与原始恶魔的战争中发挥了巨大作用。



超时空要塞 Macross的世界！

西历2009年，人类修复了撞击地球的宇宙战舰Macross并打算利用它向外太空进发，结果却不料遭到了天顶星人的攻击。就在战争陷入胶着之际，偶像歌手林明美以歌声对这个只懂得战争的种族造成了巨大的文化冲击，人类虽然因此暂时稳定了战局却永远失去了自己的家园。当向着银河系的中心移民的计划正式启动，一段围绕着战争、人性以及爱情的历史也缓缓拉开了它的帷幕……

自1982年《超时空要塞》系列"第一作开始放映已经过去了整整26年的时光，它不仅给我们留下了无数感动的瞬间，更是使所有的FANS明白什么才是永不褪色的经典。让我们在欣赏系列最新作《超时空要塞 边界》的同时，共同期待这款原作改编游戏的降临吧！

编辑视点

《超时空要塞》中不但有机器人作战的场面，战斗机的空战环节同样也占了非常大的比重，这是它与"《高达》系列"的一个主要不同，相信在游戏中我们会比较明显地感受到这一点。以前没有接触过这种类型的玩家可以尝试一下。

真·三國無双5 Special

对于PS2玩家来说，光荣（Koei）真的称得上是拥军模范、爱心大使了。继《高达无双 特别版》开创了次世代往现世代移植的先例之后，它这次把《真·三国无双5》也从PS3和X360上搬了过来。光荣对“特别版”的定义似乎是比“猛将传”还要低一个档次，增加的内容也只是那么一点点，而且向下移植之后画面什么的自然是不用指望了。不过对于广大没有次世代主机的玩家来说，这次移植无异于望梅止渴之梅啊！

文 纱迦　美编 NINA



真·三国无双5 特别版	Koei	动作
PS2 真·三国无双5 Special		日版
预定 2008年9月	1~2人	6800日元
无对应周边		



凌统

武器：三节棍

字公绩，凌操之子。其父在打黄祖时被甘宁一箭射死，因此深恨甘宁。在甘宁加入东吴后，数次要与之性命相搏，最后两人在战场上建立了友谊，共同成为东吴的大将。游戏中的凌统是一个喜欢说风凉话的家伙，不过与甘宁的关系倒是没变。

《真·三国无双5》的特色



于去年登场的《真·三国无双5》与系列作品有很大不同，最主要的一点变化就是废除了系列历代都有的□△系统，改为全新的连舞系统。当玩家通过打高连击数提升了连舞等级之后，只要连按□或△就能使出一套华丽的动作。

《真·三国无双5》的装备系统只保留了武器和军马，这两种装备都是随机入手的。历代都有的最强武器设定也被取消了。不过武器和军马不但有属性设定，而且可以附加各种特性，弥补了没有装备道具的不足。



马超

武器：大剑

字孟起，马腾之子，人称锦马超，曾被曹操誉为“不减吕布当年之勇”。其父被曹操杀死之后，点起西凉大军为父报仇，杀得曹操狼狈不堪。之后成为刘备的手下，成为五虎上将之一。游戏中的马超历来都是马上超人，实力和人气都是一等一的。





曹丕

武器：长剑

字子桓，曹操之子。曹操死后继承王位，并废掉汉帝成为皇帝。曹丕虽然不是武艺高强，但是政治才能一流，而且也是一名著名的文学家。游戏中的人气角色甄姬是其夫人，夫随妻贵的他从4代开始正式摆脱大众脸的身分，拥有中等之上的实力。

新要素其一：增加无双模式

在《真·三国无双5》里，虽然可以选择的角色很多，但只有17名角色拥有无双模式，这不能不说是一个遗憾。而在《真·三国无双5 特别版》中，会增加多名角色的无双模式。目前已经公布的有曹丕、凌统、马超，正好是魏蜀吴三国各一人。

《真·三国无双5》的剧情被评为很有电视剧感觉，里面除了遵循史实的成分外，也有很多原创的剧情。在介绍原创剧情时，设计者也用了很大的力气去铺陈，让玩家不至于觉得突兀，例如反叛的司马懿。这次新增加的无双模式里也会按照这个套路走下去。



新要素其二：动作模组变化

《真·三国无双5》最为人诟病的一点，就是大量武将采用了相同的动作模组。看到以往轻盈飘逸的张郃手持长枪，精通音律的甄姬手持长鞭，想必熟悉《无双》的玩家都会在心中高呼“NO”吧？动作模组的设计和机能没有关系，因此设计者将在《真·三国无双5 特别版》中增加新的动作模组。

目前已知拥有新动作模组的角色是曹丕、凌统、马超，这当然是一件令人高兴的事情。但是看看锦马超手上那把大剑，着实又让人有些担心：以前的龙骑尖不是挺好的吗？另外还有多少名角色会转正呢？让我们拭目以待。



©2007-2008 KOEI Co., Ltd. All rights reserved.

索尼阵营专属游戏集合

乐克乐克2

PSP 平台动作 ■LOCOROCO 2 ■日版 ■SCE 预定 2008 年发售

圆滚滚的乐克乐克又回来了！[文：胜负师]


■除了乐克乐克，行星居民的样子也很滑稽。

一谈起《乐克乐克》，PSP 玩家应该不会陌生。游戏发售于 2006 年 6 月 23 日，和《啪嗒嘭》等第一方原创游戏一样，都曾推出过中文版。这是一款针对低龄、女性及轻度玩家为市场目标开发的休闲游戏，以简单的操作、清新的画面、滑稽的角色造型和可爱的音乐为卖点，力求与便携主机随时随地娱乐的特点相融合。SCE 曾在《乐克乐克》发售前进行过重点宣传，但由于当时 PSP 销售基数所限，游戏没能取得理想的销量。其后，《乐克乐克》还以 PSN 下载游戏的形式登陆 PS3 平台，但玩法和 PSP 版有本质的区别，只能算是外传形式的作品。

时隔两年，《乐克乐克 2》的公布可谓在情理之中。据游戏制作人河野力称，游戏的操作方式依然是以 L、R 键控制地面的倾斜，○键控制乐克乐克们的合体与分裂，基本玩法没有改变。游戏会在关卡和场景设计上大做文章，而且随着游戏流程，乐克乐克还能学到一些新的动作。而前作中成为话题的以"乐克乐克语"演唱的奇怪歌曲在本作中也会得以强化，音效种类更多，会让玩家在游戏时不由自主地随着音乐哼唱。至于前作中的反派角色"毛杂军团"在新作中依然会以乐克乐克敌人的身分登场，数量会多于前作，难度方面也会略高于第一作。



目前游戏的开发度已经达到 75%，制作情况可以说相当顺利，最快应该在秋季或冬季商战时便能发售，成为当时 PSP 的主打作品之一。





勇者别嚣张or2

PSP 策略 ■勇者のくせになまいきだ or2 ■日版 ■SCE 预定 2008 年发售

破坏神与勇者们的 OR2 大作战 [文：胜负师]



■食物链系统让看似简单的本作有着很强的策略性。

于去年 12 月 6 日发售的 PSP 另类原创作品《勇者别嚣张》的续作于近日发表，新作有个怪名字，叫《勇者别嚣张 or2》。其实 or2 除了指 2 代，还与 orz、OTZ 等网络用语的意思相同(看上去像一个正在跪拜的人，可用于表示感谢、请求、佩服、绝望等多种情绪)，在游戏名上也小小地恶搞了一下。

接触过或听说过《勇者别嚣张》的玩家应该都知道，游戏采用 FC 时代的点阵画面和原始音效，拿《勇者斗恶龙》等老牌经典 RPG 开涮。而本作最另类的地方，是玩家需要扮演的是代表邪恶的魔王"破坏神"，通过有策略地经营地下迷宫，让食物链达成平衡(土壤养植物，低级怪物吃植物，高级怪物吃低级怪物)，并建立起属于自己的魔王军团，用于抵抗不断入侵的勇者们。如果军团实力不足，那魔王最终的命运就是被勇者们五花大绑，成为他们扬名立万的最佳道具。

前作虽然创意十足，但游戏的变化以及关卡数量都比较少。新作对这些方面进行了特别强化，在导入了世界地图概念后，关卡数量达到前作的近 4 倍，魔王军的魔物种类为 3.3 倍以上，而勇者的数量也将是前作的 2.5 倍。鉴于前作的难度就不低，本作将成为另类挑战型玩家不错的选择。







最后的救世主

PS3 动作 ■THE LAST GUY ■日版 ■SCE ■预定 2008 年 7 月 31 日发售

什么是最后的救世主？



■光看游戏的 LOGO 可能猜不出这是款什么样的游戏。

这是一款由三个印度游戏制作者设计的创意十足的小品游戏，由 SCE 在 PSN 上提供付费下载，首个"日本浅草地图"将以 500 日元(约合人民币 32 元)的低价发行。那么这款游戏到底是怎么玩的呢？

其实游戏的方式并不复杂，可以说是经典游戏《吃豆人》和《贪食蛇》的混合体。游戏采用俯视视角，玩家操控穿着红斗篷的救世主，为从外星怪物的魔爪中拯救幸存者而穿梭于街道中，只要接触到幸存者，就能让他们加入队伍。而随着幸存者的数量增加，队伍也会越来越长，目标也就越来越大，如果不小心操作，很可能让市民们成为在街道中横行的怪物们的美味佳肴。需要注意的是我们的救世主并非超人，被怪物攻击的话也只有死路一条，为避免 GAME OVER，有时还要牺牲小我(一部分无辜市民)。只有在限定时间内把幸存者大队带到安全区域，才算是顺利完成任务，一次拯救的市民越多，自然得分也就越高。



■要想毫发无伤地全身而退，可不是那么容易的。

吃豆人＋贪食蛇＋谷歌地图 游戏特色预览

如果仅仅是上面说的那样，这款游戏感觉并没有什么过人之处。其实它最特别的地方在于游戏场景采用的是"谷歌地图"(Google Maps，Google 公司提供的地图服务，包括局部详细的卫星照片)。用真实世界的卫星照片充当游戏地图让本作有着强大的扩展性，全世界的名城都有可能成为玩家拯救生命的战场。当然，关卡设计需要一定的时间，相信日后会有"地图扩展包"提供下载，而这也很可能成为这款低价游戏真正赚钱的方式。

另外，本作中还设置了名为"勇气与技巧"的特殊系统，幸存者队伍越长，耐力槽也就越长，发动勇气特技时会消耗耐力槽，队伍的密度和移动速度都会增加，队伍长度缩短也就更容易躲过怪物的攻击了。而当队伍将有幸存者的建筑物绕一个圈时，建筑物内的幸存者会瞬间被全部救出，这个看似简单的技巧也将是取得高分最重要的手段之一。

前不久，游戏还在日本浅草区的某个茶座举办了媒体试玩会，试玩记者对本作赞不绝口，称"游戏有着让人上瘾的魔力"。由于游戏的发售时间近在眼前，相信 PS3 玩家很快就能感受这款新概念作品的魔力所在。



[文：胜负师]

抵抗 惩罚 PS3顶尖大作向PSP战场蔓延

PSP ■Resistance：Retribution ■美版
动作射击 ■SCE ■预定 2009 年第二季度发售

《抵抗》被搬到 PSP 上了！如果不是收看了 E308 的现场直播，我简直难以相信 SCE 的这一举动，将一款 PS3 大作搬到 PSP 怎样才能做到神似的？



■攻击大型机械暴露出来的弱点是制胜的关键。

战场转移到法国

本作属于典型的外传性质作品，所以在剧情安排上也更换了主角。在《抵抗 惩罚》诞生了一位新人，他名叫詹姆士·格雷森（James Grayson），一位出生于英国的士兵。游戏的故事发生在PS3版《抵抗》1 代与 2 代之间，以架空的虚构背景呈现了一个人类末世的凄凉，同样是一段讲述人类与异形怪兽奇美拉种族战斗的故事。在游戏一开始，詹姆士·格雷森在奇美拉的转化中心看见了自己的兄弟正被改造成奇美拉的战士。面对即将失去人性的骨肉同胞，詹姆士只能强忍剧痛亲手杀死了自己的兄弟，也就是从这个时候开始，詹姆士鉴定地踏上了一条与奇美拉种族战斗到底的抵抗之路。当警报器响起，转化中心的成群奇美拉战士向詹姆士扑来，最终詹姆斯奇迹般地捣毁了这个转化中心。从此詹姆斯出名了，法国抵抗军方面要求他协助捣毁更多的奇美拉转化中心，所以詹姆斯以后的战场便转移到了法国。所以在《抵抗 惩罚》的 Logo 上我们看到一个醒目的埃菲尔铁塔轮廓。



■现在詹姆斯面对的是奇美拉最基本的战士杂交兽（Hybrid）。



■前作中狙击枪可以发动子弹时间的特效。

武器特色得以保留

与《战神》PSP 版制作方式相同，本作不再由原开发公司 Insomniac Games 担当，而是由 SCE 承接外包给了旗下的另外一个制作小组 Bend。虽说如此，相信 Insomniac Games 必定在本作开发过程中提供了大力支持，从目前公布的图像来看《抵抗 惩罚》已经达到令人惊叹的水准。除了针对 PSP 主机特性修订各种操作方式外，本作还由原来的主视角射击游戏变成了第三人称跨肩视点游戏。《抵抗》著名的双火力武器系统也将被完全保留下来。所谓双火力系统就是游戏中每把武器都拥有两种射击形态，面对不同战况选择合适的武器形态是《抵抗》的一大乐趣，同样也是游戏的战略重点。为了更适合在 PSP 上进行游戏，本作一大变更点就是将游戏的瞄准星扩大了很多，而且射击的判定也比原来宽松了许多。就目前得到资料来看《抵抗 惩罚》图像一流，运行也非常顺畅。

目前关于本作的资料还比较有限，所以请期待游戏情报的进一步公布吧。



■现在公布的关卡全是奇美拉的"转化中心"。

［文：ACE 飞行员］

瑞奇与叮当 战利品大冒险 很短很便宜，十分有创意

［文：胜负师］

PS3 ■Ratchet & Clank：Quest for Booty ■美版
平台动作 ■SCE ■预定 2008 年第四季度发售

活跃于 PS2 时代的"《瑞奇与叮当》系列"正统作品均有两百万以上的销量，而最近两作 PS3 版的《未来毁灭器》和 PSP 版的《尺寸事件》也分别取得 120 多万和 60 多万的销量，已成功完成了系列向次世代家用机及掌机的过渡。开发商 Insomniac Games 也在 E3 期间公布了 PS3 版《瑞奇与叮当》的新作，这对于喜欢平台动作游戏的玩家来说，算得上是个喜讯。



■前作结尾处，叮当不知所踪，不知道新作中何时才有他的戏份。

未来毁灭器资料片？

让人比较意外的是，《瑞奇与叮当 战利品大冒险》是一款分章节付费下载的 PSN 游戏。游戏制作人非常老实地表示："我们制作的这款游戏很短很便宜……"也就是说，每个章节的游戏流程都不算长，但同时也有价格便宜的特点，让玩家不必一次支付 60 美元的正式版价格。

从游戏的画面风格和基本系统来看，与《未来毁灭器》有着千丝万缕的联系。在前作的结尾处，瑞奇的好帮手——小机器人叮当被神秘的"佐尼族"带走了，故事结束得非常突然，几乎不能用"留下悬念"来形容，用脚趾头想都知道会有续作推出。而《战利品大冒险》在剧情上便与之衔接，前作中的同伴和敌人都会在本作中登场。

尽管这是款下载游戏，但画面表现力与《未来毁灭器》完全相同，基本玩法也延续了系列一贯的特色，是强调射击要素的平台动作游戏，瑞奇的招牌动作和技能都将保留。





▲无辜的绿色小虫变成了手电筒。
◀这个铁家伙看着有些脸熟。

新道具！新创意！

因为剧情的原因，本作最初的几个章节中，叮当可能都不会出场。因此原本与叮当相关的能力，比如变成推进器、螺旋桨等暂时都无法使用。如果是这样的话，新作岂不是在动作玩法上反而有所缩水？

这一点大家完全不必担心，其实在制作人的那句"很短很便宜"之后其实还有一句，"它凝聚了我们全部的创意！"《瑞奇与叮当》这个系列的一大卖点，就是每一作中都会有五花八门、数量众多的武器道具，游戏中设计巧妙的机关与谜题均与之有关，《战利品大冒险》当然也不例外。现在已知的新道具有两种，第一种是一条电磁绳，它可以用来牵引特定的物体，可用于拼图解谜或拉动远处的物体，搭建可用于通行的道路或平台；还有一种是一个夹子，它可以夹起绿色小虫充当火把，以通过黑暗区域。

从游戏名字就能看出，本作对应 PS3 刚刚加入的"奖杯"系统，而相当于成就的"技能点数"是本系列的传统设计，点数设置非常合理并具有趣味性，这也将成为本作的一个魅力点和期待点。



■新道具电磁绳在本作中的应用很广。

加雷特编年史 红辉的魔石 古代邪念石引发的悲壮之战

[文：晴天]

PS3 角色扮演 ■ガーネットクロニクル ■日版 ■SEGA ■预定 2008 年 10 月 23 日发售

豪华的声优阵容和精美的人设一直都是日本厂商不遗余力的宣传重点，而接下来要为大家介绍的这款游戏自然在这两个方面也毫不含糊，不但由绿川光和钉宫里惠担任男女主人公的声优，游戏中的人物设计更是请到了韩国知名网络游戏“《天堂》系列”的首席画师担纲，势必要为玩家打造一款 PSP 上极具分量的原创角色扮演大作。



追逐功名的男子

男主人公

吉利昂

声优：绿川光 职业：圣骑士

在士官学校期间，实力一直屈居第二，但却好胜心极强的青年，同时也由于这种特殊的经历，他一直都鞭策自己不断地提高，为人讲究“忠义”二字且充满正义感，在冒险的旅途中慢慢了解到了世间真实的一面。

金钱至上的半精灵

女主人公

丝碧蕾尔

声优：钉宫里惠 职业：盗贼兼魔导士

将金钱看得比什么都重要，在世界各地搜寻宝藏的“财宝猎人”，为了达到自己的目的会不择手段。造成这种性格的原因难道是因为年幼时便和母亲居住在人类的世界，而度过了一段不堪回首的人生吗？

开场动画与主题曲

为了带给玩家视听的双重享受，游戏中的动画素质也达到了相当高的水平，而且同时公布的游戏主题曲也将由绿川光和钉宫里惠进行演绎，恋声癖的玩家是不是已经欢呼雀跃了呢？





角色扮演游戏必备要素

为了印证本作“王道角色扮演游戏”的宣传口号，官方也非常厚道地公布了几项看似简单，却又颇具研究深度的系统要素，而综合这些情报来看，游戏的上手应该非常简单，无论是谁都能乐在其中。



①收集

除了主线任务之外，游戏中从教官处还能接到各种支线任务，无论是收集素材还是消灭怪物，只要耐心地完成就能获得丰厚的回报，比起枯燥的打怪练级，这样显然更有成就感一些。



▲这种翻箱倒柜的设定不禁让人想起了“《勇者斗恶龙》系列”……

②角色育成

除了等级的提升外，影响角色战斗力的自然是各种个性鲜明的特技，利用战斗中获得的技能点，玩家可以不断地强化技能，甚至经过一些技能分支的强化，最初看似不起眼的技能也会成为杀敌的利器，不过比较让人担心的是，如果走错了技能分支还能反悔吗？

③战斗



▶战斗画面的左上方会显示敌我双方的行动顺序。

游戏中的敌人和大多数角色扮演一样采取可见式，只要从背后靠近敌人就能以“先制攻击”的姿态进入战斗，尤其是在敌我实力有一定悬殊时，能够抢先行动无疑能够大大增加获胜的机会。



▲战斗中最华丽的自然是强大的魔法攻击。

火影忍者 终极忍者风暴 也许会是最好的火影游戏



PS3 动作 ■Naruto: Ultimate Ninja STORM ■美版 ■NBGI ■预定 2008 年 10 月 15 日发售

近年来，《火影》改编游戏可谓层出不穷，目前已推出 30 多款。因为多家游戏公司均取得改编权的缘故，不同《火影》游戏之间的风格也有较大差异。其中，NBGI 的“《终极忍者》系列”相对比较出名，作品的平均素质也较高。PS3 独占作品《火影忍者 终极忍者风暴》是该系列第一次涉足次世代平台，由于游戏的发售日已不远，且 E3 展前也通过 PS3 付费下载节目放出了体验版，所以对于本作的基本情况，我们可以有一个比较清晰的认识。

[文：胜负师]



▶一千个鸣人参上！鸣人的超杀很有魄力。

可操控的高清动画片

由育碧推出的 X360 版《火影忍者 忍者的成长》有着不错的评价，玩家们一般都用“画面最好的《火影》游戏”来形容该作，不过其画面优势在 PS3《火影》推出后将不复存在。与《忍者的成长》相比，《终极忍者风暴》的画面色彩更鲜亮，角色的边缘更柔和，游戏时有种操控动画片的感觉，而且因为高清表现，画面远比动画更加精致。

不过因为刻意营造柔和舒适的视觉感受，所以在人物的头发等细节要略少于《忍者的成长》，画面风格有所不同，但以目前的画面来看，已经相当令人满意了。值得一提的是，本作的美版的口型对的是英文配音，但游戏可以选择日英双语音，这一点比《忍者的成长》更有诚意。

战斗系统简介

本作的战斗系统与传统乱斗游戏有所不同，并不在同一平面上，而是标准的 3D 动作游戏形式，角色在开阔的场地上自由移动，视角转换很快。战斗操作并不复杂，以“查克拉”技能为核心，按△键发动查克拉后，再以不同的按键可使出强化型攻击。输入△○为必杀技，△△○为超必杀技，必杀技命中时均有极为华丽的演出效果。在表演过程中照提升按键以增加攻击力或减少伤害的系统得以保留，而且还增加了不少 QTE 的设定。

游戏中还有不少辅助攻击手段，战斗时最多可装备四种道具，用十字键来发动；还可派出一两个援护角色，以 L1 和 R1 键发动。当体力较少时，各角色还可以发动超级状态，比如鸣人就是九尾狐状态，卡卡西就是写轮眼状态，发动超级状态所有能力都会大幅上升，超杀会变为终极版，是反败为胜的利器。



■卡卡西发动写轮眼的瞬间。

其他元素展望

可能很多人都不希望本作只是个单纯的乱斗游戏，《忍者的成长》将游戏设计成“GTA 式”的开放结构就比较成功。庞大的木叶村和主线以外的大量任务，耐玩度大大增加。《终极忍者风暴》将采用类似的形式，任务、迷你游戏、收集和成长要素都会融入其中，并设计有巨型 BOSS 战，这无疑给 FANS 增加了一个期待 PS3《火影》的重要理由。而本作的操作精度要求也低于一般的格斗游戏，所以网络对战等功能也不难的实现，也许《终极忍者风暴》还能带给我们更多的惊喜。



文 光年 美编 木仙



概念 去年E3上展出的第一人称射击游戏《使命召唤4》以现代战争题材和超高的素质取得了玩家和媒体的一致肯定。让这个靠二战起家的系列到达了新的高度，本刊也曾打出过30分的满分评价。不过在新作《使命召唤 战火世界》里，我们又将重返二战的战壕，这也让很多玩家感到疑虑。

多机种	使命召唤 战火世界	Activision	主视角射击
	Call of Duty: World at War		美版
	2008年第四季度	1～4人	未定
	对应PS3、X360、Wii、PS2		推荐玩家年龄：未定

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

开发者有话说



当这款游戏公布的时候，随之而来的两条消息让热切期盼着续作的玩家开始担心。首先是制作组将会由4代的Infinity Ward工作室变为之前制作3代的Treyarch工作室。其次，Treyarch将把续作的故事拉回到二战中。显然，有着4代显赫的声名在前，Treyarch工作室所背负的压力绝对令人难以想像。

在本届的E3上，工作室的的主管Mark Lamia（图左）接受采访时回应了这些玩家的意见，他表示《使命召唤4》无疑是一款惊人的游戏，不过这也点燃了Treyarch成员们的斗志。成员们将会以做自己这辈子最好的游戏为目标。《使命召唤》这个品牌对于他们不仅是压力，也是一种责任。

而工作室创意总监Rich Farrelly（图右）则表示这次游戏的制作周期将是3代的两倍，并且将会采用《COD4》的引擎，这为他们的制作提供了很好的基础。

而被问到是否感觉到人们已经厌倦了历史性的题材时，Mark Lamia解释道：“人们可能会这么想‘你们又回去二战了？’实际上并不是这样，这作中大部分的内容都是我们之前从没做过的。看看游戏的过程就知道，它们绝对不同于以往。”

双线作战

《战火世界》的游戏剧情将会以二战末期太平洋战场美军海军陆战队对抗日本军队拉开序幕。游戏的后期将会以苏联红军攻陷柏林的艰难历程作为结束。这的确是过去的同类游戏中很少涉及的领域。尽管之前另一个知名游戏《荣誉勋章 日出》也曾描述过这段历史，不过制作人认为“他们没有把对日战场上弥漫的恐怖气氛表现出来。”



■苏联红军是本作的另一个主角。

而《战火世界》里，制作组将对太平洋战场进行现实主义的描写。战场上的惊慌、黑暗，混合着鲜血和愤怒，会彻底为你传递二战无情的一面。



■看看被点燃士兵的惨状，这的确是种残酷的武器。



■由于游戏中敌人的埋伏和伪装让人难以识别，本作中也将贴合那个时代加入火焰喷射器这种新的武器。尽管它的喷射距离有限，但是足以将草丛中和树上的敌人驱赶出来。游戏中的火将会有延烧的特性，草被点燃后会牵连到其他的物体。小组的军事顾问Hank打趣道：“这就好像是你把一个70磅重的炸弹背在自己身上。”所以在实战中这是个危险的兵种，很不幸的是，本作中你就有机会要背上它。不过会有四名同伴护送你。

©2008 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.

敌人设计



在本作的设计上除了环境将会贴合历史之外，敌人们的表现更是制作组设计的重中之重。游戏的演示中我们可以看到这样惊人的一幕，黑夜中一队美国士兵经过散布的日军尸体，刚刚走过，突然一颗闪光弹将黑夜变成了白昼，日军从地上爬起来向美军发起伏击。而这样诈死的战略只是日军多个非常规作战手法中的一种，他们甚至还会连续几天隐藏在树上对玩家进行狙击。制作组在研究了很多二战日军作战的案例之后，希望本作中 AI 的表现不但要够聪明，还要能表现出当时日军的凶残性格。游戏的军事顾问 Hank 表示："日本人会顽抗到底，对他们来说投降就是对天皇彻底的不忠。"

为求真实，Treyarch 工作室还专门找来了日本的编剧撰写游戏里日军的对白部分。而且战斗中日军的武器也会重现当时的特色，武士刀和刺刀这样的冷兵器将成为近战中比较危险的武器。

在另一战场的德军显然是被二战游戏描绘的最多的敌人，Mark Lamia 表示德军的个性也同样会有特别之处，但现在还不能透露。



■和之前的《战地 恶人连》一样，本作将会实现更为彻底的建筑和地形摧毁的效果。在墙壁上开个洞来实现突袭和紧急逃亡都是可以在本作中实现的战术。



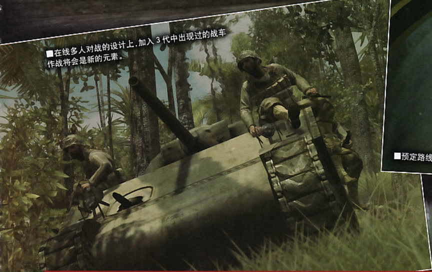
可以双打的COD！

从 E3 上我们获知《战火世界》将支持本地双人分屏合作和在线四人合作进行剧情战役模式。这的确是很迷人的一个设定，之前的《战地双雄》以及《光环 3》都曾做过尝试，不过通常的结果都是让游戏的难度大幅下降。

那么 Treyarch 准备为这个激动人心的功能做些什么努力呢？目前可以知道的就是他们在游戏的合作模式中加入了类似于角色扮演游戏那种经验点数和升级的概念。

Mark Lamia 表示："我们仍然在不断的做出平衡调整。这让我们在制作单机任务的时候就得对于每一个设计和方向性的决定非常谨慎。"

而 Rich Farrelly 坦言，他们从一开始就意识到了合作模式会有难度，但制作组希望合作模式玩起来会和单人模式完全不同。由于本作的自由度较高，所以合作模式的设计也在进行不断的改进。



■在线多人对战的设计上，加入 3 代中出现过的战车作战将会是新的元素。



■预定路线的射击关卡，考验玩家的精准度。



■本作中的角色是可以游泳的。夜晚的水下战略伏击也成为可能。当然在水中行进尽管安全，速度却会变慢。

编辑视点

有着 4 代的珠玉在前，《战火世界》的确是一款负担沉重的续作。看得出本届 E3 上 Treyarch 做好了充分的准备才一口气公布了大量新的要素。黑暗的剧情、合作模式、卓越的画面、诡异的敌人。作为初次公布来说，一切似乎都很完美，不过要注意的是这款作品在今年的圣诞节就会上架。而显然在合作模式和多人模式方面还有很多问题仍待解决，制作组承诺的其他特色在成品中的实现度又如何，目前还很难说。至少我们有了一个漂亮的谜面，希望我们也能得到一个同样漂亮的谜底。

花絮 Treyarch 公布，在热门美剧《24》中扮演男主角的基弗·萨瑟兰将会为《战火世界》的角色进行配音。

寂静岭 归乡	Konami	动作冒险
Silent Hill: Homecoming		美版
2008年9月30日	1人	59.99美元
对应PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上

多机种



文 光年 美编 anubis

SILENT HILL HOMECOMING

概念 它是知名的动作冒险游戏“《寂静岭》系列“的最新作品。这一系列一向以探寻人内心恐惧的剧情为特色，造型扭曲的怪物以及浓雾弥漫的场景让它在诸多同类游戏中有着独特的气氛。本次游戏的主角阿历克斯是一名刚从海外服役归来的军人，回到故乡的小镇却发现父亲已经失踪，母亲出现了精神问题。而他的弟弟约书亚仿佛中了魔咒一般，成为了他最后的线索……

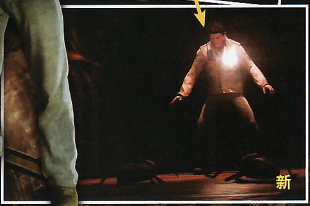
角色的变化

阿历克斯 ALEX SHPHERD





旧



新

在本届的E3上我们看到新版本的《寂静岭》演示中男主角阿历克斯的外形设定与以往有所不同，由原本的淡金色头发变成了棕黑色，与之前公布的西欧式面孔相比，新的人设更容易为东方人所接受。从他苍白的面色我们显见战争在他22岁的生命中留下的苦难印记。每一代的寂静岭主角心里总有着自己不愿触及的东西，在本作中与弟弟约书亚的关系成为了故事的轴心。



■之前公布的女主角形象

女主角的设定这次也有大幅的变化。之前公布的阿历克斯的老同学艾丽·哈洛伊有着一头柔顺的长发。但在最新的资料中艾丽留着淡金色短发穿着紧身夹克，看起来则更有几分女摩托车手的感觉。

艾丽·哈洛伊 ELLE HALLOWAY

©2008 Konami Digital, Inc. All rights reserved.





约书亚

JOSHUA SHEPHERD

弟弟约书亚淡淡的瞳色让人不敢逼视，泛红的眼睑让人心中生畏。而根据约书亚的自述“我就是钥匙，我握有答案，我就是答案。”他右手上拿着的奇特形状的饰物很有可能就是故事的关键要素。

隐藏着秘密的新角色出现



Joey的父亲

阿历克斯在冒险途中遇见了Joey的父亲，他的儿子和约书亚是好朋友。由于保护不了自己的家人，他已经变成了一个酒鬼。

阿历克斯的母亲



首次出现，当阿历克斯问到弟弟的去向时，她嘴里念念有词道：“他不见了，大家都不见了。”

怪物们的正式出场

怪物的设计是将角色内心的恐惧和扭曲以外在的形式表现出来。

本届E3上《归乡》表现的重点仍然是战斗，其激烈程度远超前几作。我们看到无论是消防斧还是小刀都可以进行连续的攻击，不过敌人的攻击方式也变得多样。在X360版中按下LT键就可以进入敌人锁定状态，这个状态下，手柄的按键都变成了和战斗相关的。比如，X和A键分别负责轻重攻击，让你可以选择不同的速度对敌人造成不同的伤害。在一些Boss战中重攻击可能速度过慢，让敌人有可趁之机。

而按B键进行防御时，时机也变得重要。如果防御的过早，你可能还是会受到轻微的伤害。恰到好处的防御可以让你毫发无损的躲过敌人的进攻。但实际上防御的感觉比较迟钝，往往令人很难把握。

本次游戏还对左摇杆有特殊的设计，战斗中，左右拨动它，你的角色可以做出左右闪避。如果拨动后迅速放开，角色则会做出大幅的翻滚动作。这在同类的游戏中实在是个少见而大胆的设计。

除了战斗方面之外，我们看到游戏过程的表里世界的切换将会实时发生，而不再是以动画过场的形式表现。你可以操纵角色亲身体验这种怪异惊悚的效果。墙面的剥落、流淌的鲜血都像是电影一样真实，而你，就在其中。

本作中“牧羊人溪谷”小镇上众多角色都会登场，你可以和他们交流取得新的线索。制作组为玩家提供了对话选择系统，你可以按键选择你想问的问题。不同的选择所得到信息也会不同，甚至可能对结局产生影响，这将让你在重新游戏时也能有新的体验。



▶ 电梯中出现的手脚颀长可以攀附在电梯上的敌人。它将是游戏中的一个BOSS。

◀ 这种怪物会从喉咙里喷出黑色的有毒物质。它们非常耐打，不管是用枪还是用斧头都会很难对付，被它的黑色烟雾喷到会让你的体力很快下降。按照提示按B键可以做出捂住鼻子的动作，躲过烟雾的伤害。除了烟雾之外它也会直接将你撞击在地。





▲《寂静岭》电影中也曾出现过的怪物，它们的头部会张开来撕咬猎物的身体。



▲在浓雾紧锁的大街上你将会遇到这样的怪物。它们没有眼睛，就像是被人活生生剥了皮一样。它们的体型有大有小，有的甚至会像图中这种让人难以招架。

编辑视点

细心的玩家可能会发现游戏的开发商由之前公布的The Collective变成了Double Helix Games。事情是这样，在Konami将外包任务交给The Collective之后，在去年的年末这家公司和另一家Shiny Entertainmen进行了合并，成立了Double Helix Games。所以你不必担心，实际上这让游戏的开发团队的实力进一步得到了补充。

另外，从这次的展示我们可以看出游戏中人物的面部制作和身体的动作都比之前有所进步，但仍然稍显僵硬，希望制作组更够在E3之后有所改进。

离这款游戏的正式发布只有两个多月的时间了，目前《寂静岭》系列”一直比较重视的剧情仍处于云山雾罩之中。本次的发布会上有一个重要的新角色出现——男孩Joey的父亲，从言谈中我们可以得知他的儿子Joey和约书亚是好朋友。而Joey的父亲显然对这个儿子避讳很深。看起来《归乡》的剧情并不像表面看上去那么简单，这让我们的期待度又上升了不少。



■这种怪物将在游戏中的水里和陆上多处出现。伏击是它们的拿手好戏，尖而长的利爪是他们的主要武器。

三角头惊现 三角头在Konami官方的预告片中一闪而过，让所有的《寂静岭》FANS倒吸一口冷气。

文 胜负师　美编 NINA



自从20年前，“《街霸》系列”诞生以来，她就以“有史以来最成功的格斗游戏”以及“2D格斗类型标准的缔造者”等尊贵的身分为世人所铭记，你可以没有玩过《街头霸王》，但几乎不可能没有听说过这个响亮的名字。《街霸》可能与你同龄或比你更加年长，可能是你进入游戏世界的启蒙老师，也可能是你年少时最难忘的游戏记忆，所以我们会在E3开展前，就特别关注这款《街霸》自1999年以来真正意义上的正统续作。我只能说，老卡没有让我们失望，随着游戏的完成度一步步接近100%，游戏在画面、角色以外，最受“行家”们重视的系统也有更多细节公开。另外，经典反派——“四天王”的出场也许会让老玩家们抖擞精神。

街头霸王IV		Capcom	格斗
多机种	STREET FIGHTER IV		美版
	预定 2008 年	1～2人	售价未定
	对应机种为 ARC、PS3、X360		对应玩家年龄未定

「拯救与复仇」带来街霸新时代

核心系统再探

自《街霸IV》公布以来，游戏的系统一直都充满了谜团。制作方已经明确表示，游戏不会采用三代的灵魂系统Blocking（瞬间格档对手攻击而产生对防御方有利情况的系统），其历史地位也必然要求《街霸IV》有独立、创新又具有传承性质的新系统存在。于是，一个陌生的系统专有名词“拯救与复仇”（Save & Revenge，以下简称SAR）进入了玩家的视野。不过，SAR到底是什么，似乎没有人说得很清楚。从早前国外记者含糊不清的系统报告和几段看得让人肠子发痒的对战影像，都无法让人对新系统有一个清晰的理解，我们只知道SAR是按“中拳+中脚”发动的，具体效果只能大概猜测。直到本次E3公布的专门针对SAR的宣传影像，以及前方编辑的实际试玩，才让我们有了从“初探”到“一探究竟”的可能。



▲发动SAR后的特殊攻击会带有泼墨的效果。

暗之美学





▶巴克洛的超杀在刀锋过处还洒有玫瑰花瓣，十分华丽。

巴洛克



粗暴之拳

M.拜森



■没有飞行道具的拜森擅长高速的突进攻击。



■防反成功之后，是用连续技重创对手的好时机。

用于防反的SAR

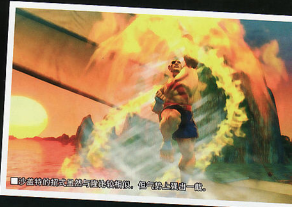
SAR发动方法都是“中拳+中脚”，按住键不放可以让蓄力时间变长，蓄力后会针对不同情况出现相应的动作和效果。最普通的情况是蓄力后的一下特殊攻击，如在地面命中对手，对方会产生很大的硬直，此时可趁机以连续技或超杀追打，重创对手。但这一招的距离近，出招慢，威力也很有限，在一般情况下使用很难命中对手，因此要利用蓄力过程中的格挡特性预先判断对方攻击到达的时机，从这一点来说，与Blocking系统可谓异曲同工。在蓄力过程中受到对手投技以外的攻击，并不会受伤和出现硬直，而是会出现类似Blocking的身冒白光以及格档动作，特殊攻击的动作也不会中止，这就是利用SAR防御反击的基本原理。但需要注意的是，蓄力过程只能抵御一段攻击判定，对快速的多段技无能为力；而且使出特殊攻击的出招过程并不具有抵挡特性，依然有可能在成功格档后遭遇对手的截击。

©CAPCOM U.S.A., INC. 2008 ALL RIGHTS RESERVED



用于取消的SAR

事实在，SAR更具实用性的运用在于“取消”。首先，作为防御一方，使用SAR有不同的行动选择，那就是在特殊攻击使出之前取消其动作。比如说，SAR格档了对手的波动拳，此时对手离自己比较远，玩家没有理由使出不可能命中的特殊攻击，因此可以用疾退或前冲取消攻击动作而避免露出破绽。更奇妙的是，进攻方也可以利用SAR的取消特性来组织攻势，其使用时机是在必杀技命中或被防御之后，且必须是在地面上才能取消，这种取消可以形成特定的连续技或连携战术。


■沙盖特的招式虽然与隆比较相似，但气势上强出一截。



用法1：隆的升龙拳命中对手时马上按中拳+中脚取消升空动作，此时对手浮空，隆却不会离地，如再用前冲取消特殊攻击动作，就可以接近并追打空中的对手了。



用法2：春丽的气功拳在近距离命中时立即使用SAR，此时对手处于受创硬直，无法回避能造成大硬直的特殊攻击，春丽可在之后施以连续技。这种连续技的组合方式有很广泛的应用潜力。



用法3：在必杀技被防御后用SAR取消硬直动作，既解除了招式被防后自身的不利，又可以抢得先机，进入“打投二择”状态，即快速的打击技对付对手的抢攻，投技克制对手的死防。


■“四天王之首”维加的超杀重新设计之后，果然霸气十足。

编辑视点

在了解和领会了新系统所要表达的战术精神后，我有种如释重负的感觉。《街霸Ⅳ》的制作人小野义德(代表作《罗马之影》、《新鬼武者》)上一个格斗游戏作品居然是差到令人发指的《CAPCOM FIGHTING JAM》(中途接任制作人一职)，而游戏最初给人的类似于《街霸EX》的感觉也可谓是“不祥之兆”，不由地让人捏一把汗。但格斗游戏最重要的是系统，因为这是基础，只要系统不出大的问题，对战性和平衡性也就八九不离十了。值得肯定的是，《街霸Ⅳ》并没有往最保守的方向发展，沦为一款仅仅是3D人物、高清画面的《街霸Ⅱ》，也没有照搬传世经典《街霸3.3》的核心系统，但新系统又与之一脉相承。我们可以想像，攻防转换、战术变化以及连续技都会因为SAR的存在产生多样化的可能，高段技巧更将深不可测！可以说，这样具有深度和可探索性的系统又给了《街霸》玩家乃至全球的格斗游戏爱好者一个期待的理由，为次时代《街霸》能否再次成为经典增添了重要的砝码。

多边形在现场

与《生化危机5》一样，《街霸Ⅳ》也只提供了内部试玩，Capcom从日本空运了六台街机来到E3现场，一字排开。不过与隔壁房间人山人海的《生化危机5》相比，《街霸Ⅳ》就要冷清一些，试玩的记者不是太多，有空位时还都互相谦让。游戏提供了十六名角色以供选择，包括四名新角色和隆、肯、春丽、沙盖特等经典角色，我一共使用了肯、春丽、古烈和两名新角色，总体感觉还不错。

从画面来说，比想像中要更精细一些，3D人物看上去非常自然。二代中的经典场景都进行了重新绘制，背景中的观众也是活动的，并采用了伪3D的动画渲染。而对战角色则是全3D渲染，画面帧数非常足，动作因此极为流畅，动作的力度感也表现得很充分。人物虽然是3D的，但战斗方式还是传统的2D格斗，不会有纵深的躲闪等3D格斗元素。从格斗节奏来说，本作并不亚于《街霸3.3》，当然由于表现形式的不同，比起经典到无敌的《街霸3.3》来说还是有些欠缺，但是与之前印象中的“加强版《街霸EX》”还是有很大差别的，完全没有《街霸EX》3D人物的那种笨重与滞后感，手感表现相当出色。

本作取消了三代的Blocking系统，曾引起系列玩家的一些争议，不过新增的“防反系统”(SAR的防反应用)将取代前者的位置。这个系统的意义与Blocking有所类似，需要对对手的攻击做出预判，并在对方受创后使用连续技进行攻击，相信这个系统会为战斗带来更多变化。

所有角色的终极必杀技都需要同时按下轻中重三个攻击键并配合方向指令发动，每个人只有一种终极超杀，(拳王拜森除外，他有三个拳键或三个脚键的变化)终极必杀技发动时画面都会给出非常夸张的特写画面，你可以看到隆的灭・波动拳在蓄力时狰狞的面孔和古烈在看到灭・波动拳时惊得下巴都要掉下来的夸张表情，如果这时打中了对手，则有更加精彩的演出。双方的面部表情可以说是本作的一大亮点，为游戏添加了不少乐趣。

据开发人员介绍，目前这个版本“非常接近最终完成版”，各个人物之间的平衡性基本调试完毕，只剩下一些细节还需要进一步完善，而游戏的家用机版本“已经在积极的准备中”，并将“力争达到与街机版同样的效果”。







“孤岛”档案

《孤岛惊魂》是德国Crytek公司开发的一款主视角射击游戏，对于丛林的逼真刻画使其一举成名，后来Crytek转而为EA开发《孤岛危机》，而育碧则让自己的蒙特利尔工作室开发《孤岛危机2》。本作采用全新引擎，以非洲大草原为舞台，更强调对于场景的破坏，自由度更高，有真实的天气与昼夜循环概念。

文 星夜 美编 NINA

孤岛惊魂 2	Ubisoft	主视角射击
多机种 Far Cry 2		美版
2008 年 10 月发售	1 人	59.99 美元
对应机种为 PS3、X360		对应玩家年龄：17 岁以上

自由行为，无拘无束

在E3展中，育碧主要演示了本作的夜晚关卡。玩家在白天的时候可以睡一觉，用闹钟在晚上特定时间叫醒，然后利用夜色的掩护悄悄行动。在夜晚的时候，不仅只是环境产生变化，敌人的行为方式也明显不同，可以看到他们明显充满倦意，有时还会偷偷躲到一边打个盹。

E3演示的这个关卡目标是炸掉敌军基地深处的通讯天线，与一位NPC接头人接触之后，会得到一些新的任务目标，这些分支任务很可能对主线造成巨大影响，而游戏的剧情也是根据玩家的行为而动态展开。例如在前进的过程中摧毁某个管道，地图上就会有一个地方被水淹没，玩家就要借助小船才能经过。

在游戏中，玩家可以杀掉跟在身边的伙伴，如果让他一直跟着，为其完成各种任务，你就可以获得他的全力协助，比如提供火力掩护，或者能够以不同的方式完成任务。你还可以让这位NPC助手成为“军医”，当你在战场上严重受伤，他就会出现提供救援。但是此时你要注意对其进行火力援护，一旦他在救治的途中身亡，就会在游戏中永远消失，本作没有NPC的复活概念。



◀ 滑翔机是本作的一个重要道具，在上空欣赏夜色下爆炸的火光是再美妙不过的事了。



▼ 热带丛林的场景从未如此真实。

独特的地图用法

本作没有真正的地图概念，当你需要地图时，按一个键就会看到主角从口袋里掏出罗盘和地图，然后低头一边看地图一边看罗盘，通过这种更为逼真的方式自己判断方位。地图上可以看到军火库、存档屋、任务目标、城镇中心等地方的位置，如果你够耐性的话，可以爬到高处用望远镜侦查敌情，将敌人的位置，放弹药的地方等在地图上做一个标记，今后行动就更为方便了。如果想要更直接火爆的战斗，可以使用火焰喷射器将整片草丛烧毁，将附近敌人全部烧死，而如果敌人数量过多，还可以找辆车夺路而逃。



▶ 本作的敌人AI将会大大提高。

▼ 草丛可以烧毁，但过了一段时间后杂草会重新生长出来。



编辑视点

随着游戏完成度的提高，这次在E3展中公开的《孤岛惊魂2》比起初次公开时已经有翻天覆地的进化，到处焚烧、爆炸的场面以及辽阔的大草原都让人对这个全新的舞台十分向往。制作人自称“《使命召唤》系列”对他们来说有很大的影响，虽然本作的开放概念与《COD4》完全不搭边，但育碧还是很希望带给玩家足够的感官刺激，如何将自由与火爆完美结合？这是个人对《孤岛惊魂2》最大的疑问。

©2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.



SONIC UNLEASHED





▲3D的关卡部分采用的是追尾视点，更能体现出风驰电掣的速度感。

"《索尼克》系列"进入次世代后的第一款作品恶评如潮，失去了速度感和和硬派手感的蓝色刺猬让FANS们大失所望，好在之后推出的Wii版《索尼克 神秘指环》凭借着良好的素质为世嘉挽回了些颜面。本作是Sonic Team准备重新树立世嘉品牌形象的重头项目，为此制作人专门出面撇清了与PS3和X360前作的关系，声称本作与前作没有任何关系，将是系列新的开始。要说本作与之前系列有什么关系的话，那么就要提到评价非常高的"《索尼克大冒险》系列"了，其实本作最初就是以系列的第3作为目标而开发的，但是最终的成品有了巨大的突破，所以本作才以一个全新的名字出现在各位玩家的面前。

文 火云 美编 NINA

索尼克 释放	SEGA		动作
多机种	Sonic Unleashed		美版
	预定 2008 年第四季度	1人	售价未定
	对应机种为PS2、PS3、Wii、X360		对应玩家年龄：全年龄

剧情简介

游戏的故事依然由索尼克的老对手蛋头博士引出，蛋头博士抓住索尼克后他利用他体内的能量发动了毁灭地球的机器将地球炸成了七块，不过好在地球上的环境暂时没有遭到毁灭性破坏。索尼克亲眼目睹此情景，愤怒难耐，在强大激光的刺激下释放了长期以来禁锢在自己体内的野性，变成狂暴化形态逃出了蛋头博士的基地。游戏中索尼克必须收集7颗混沌翡翠，并将它们重新放回7大神庙中世界才能恢复原状。由于激光和翡翠能量消除的副作用，索尼克到了夜间就会变成狂暴化的形态，在恢复世界的同时，他也必须找到治疗自己的办法。

速度感回归

本作将强调系列的招牌——速度感，游戏在关卡设定上也是全力为速度服务，负责本作制作的是《索尼克 秘密指环》的原班人马，在爽快感上一定能够得到保证。目前可以试玩的是一个座落在希腊的岛屿关卡，游戏中玩家收集金环的速度也会被计量出来，用越快的速度就能获得越高的评价。也就是说想要获得高评价，就要以连贯而且快速，流畅的关卡设计也为游戏的速度感加分不少。

为了体现游戏的速度感，Sonic Team花费3年的时间开发出了"刺猬引擎"，本作将是首款使用该引擎制作的游戏，得益于该引擎索尼克的奔跑速度可以达到300公里/小时并同时保持30帧的画面速率。PS2版和Wii版也是基于该引擎开发的，但是在一些细节上将与PS3和X360版有所区别。为了解决视角的问题，游戏将采取3D与2D相结合的玩法，具体来说大部分情况下会使用追尾第三人称的方式进行，但是某些特定的地点就会转换成MD时代2D横板卷轴的视角，两种视点将采用无缝转换，不会影响到游戏的流畅性。





▲狂暴化的索尼克更侧重于战斗，依仗强壮的身体能够轻而易举地将敌人干掉。



▼长城的关卡中居然会出现传统的中国龙，游戏中还会出现许多名胜古迹。



昼夜交替

本作将把重点全都放在索尼克身上，剧情上也将交代索尼克另一面，而副标题中的"释放"正是这个意思。

实际上本作最大的创新在于游戏中每一关都有昼夜之分，而白天的索尼克和夜间的索尼克将代表了两种不同的玩法。白天时的索尼克还是我们熟悉的那个疯狂地奔跑，加起速来甚至比法拉力赛车还要快的蓝色闪电，游戏方式也更接近于传统玩法。夜间的玩法将有很大的变化，索尼克变得充满能量，白天需要躲避的敌人或障碍物都可以轻而易举地将他们踢飞，这种玩法更接近于传统的动作游戏。但是这个形态下的索尼克在速度和敏捷度上就要逊色不少了，有些时候甚至要四肢着地才能跑得更快一些。不过这个形态下的索尼的手臂可以伸长，玩家可以控制他使用双手抓住建筑物的边缘通过荡秋千的方式前进。

本作的创新之处还远远不止这些，狂奔下的索尼克甚至可以做出赛车游戏中才会出现的漂移动作来完成高速过弯；如果在途中出现分支道路游戏便会进入"子弹时间"，画面中也会出现类似QTE的按键提示，只有输入正确才能进入隐藏道路。《索尼克大冒险》中的城镇部分在本作中也会出现，而且白天和黑夜还有不同的任务供玩家选择。本次的关卡设计也是真实取景制作，世界上的名胜古迹将会出现在游戏中，而中国的关卡就是大家熟悉的长城，从图片中可以看出还是很有古色古香的味道的。

©SEGA

文 星夜 美编 NINA

游戏情报站E3 08特别版

E3 2008 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

《光环》神秘新作蓄势待发



在E3展即将到来之时，《光环》开发商Bungie的官方网站上开始出现一个神秘倒计时，暗示在E3期间将会有重大新作公布，不禁令人对可能公布的《光环》新作充满期待。然而在倒计时尚未走到头的时候，翘首以待的玩家却发现这个倒计时突然停了！

Bungie工作室主管Harold Ryan在随后发布的一封邮件中表示，在过去的几个月时间里，他们重新回顾了一下这些年Bungie一直努力开发的重要项目，原本预定在E3 2008上与大家分享，但是发行商突然改变了这个计划。“我们能够了解FANS因此而感到的失望情绪，Bungie的制作组人员其实也同样感到失望。”Ryan在信中说。

对此，微软互动娱乐部副总裁Don Mattrick随后确认，Bungie正在开发的这款游戏就是《光环》新作，但并非微软与《指环王》导演彼得·杰克逊合作的项目，而是一款之前从未透露过的作品。有传闻称，这是一款“没有士官长的新《光环》”。至于临时决定取消发布计划的原因，Mattrick在《洛杉矶时报》的采访中表示，在发布会召开前最后一刻，他们从某个匿名消息渠道得知竞争对手“已然弹尽粮绝且没有重大消息可以公开”，考虑到微软已经有《最终幻想XIII》跨平台这么震撼的消息，因此觉得没有必要再搬出Bungie的这另外一个杀手锏。Mattrick表示今后他们将会为该作专门举办一个发布会。

《星战旧共和国武士》网游版确认

自从2006年传出BioWare正在开发一款大型多人在线角色扮演游戏(MMORPG)以来，该作的身分一直是BioWare的最高机密。BioWare为了这款游戏专门在德州奥斯汀开办了一个工作室全力投入开发。后来EA收购了BioWare Pendemic，当时就有传闻说该公司正在开发的MMORPG正是《星球大战　旧共和国武士Online》。

在E3展上，EA首席执行官John Riccitiello正式确认，BioWare正在开发的MMORPG确实是《星球大战 旧共和国武士Online》。在某财经杂志的采访中，Riccitiello说：“我们有两个业内最受关注的网游正在开发中，第一个是根据著名的《战锤》品牌开发的作品，很快就会发售。还有一个是很多人可以为我们而死的作品，来自BioWare与LucasArts合作的结晶，我认为它很有可能是整个业界最受期待的游戏。”

BioWare的《星球大战 旧共和国武士》是Xbox上最经典的角色扮演游戏之一，当时获奖无数。该作以《星球大战》数千年前的故事为背景，讲述主角从普通冒险家最终成为强大的绝地武士。《星球大战 旧共和国武士Online》预计将于2009年发售。



▲《星战旧共和国武士》有着非常适合改编为网游的潜质。

《毁灭公爵》新三部曲降临掌机

不久前，超级跳票王《永远的毁灭公爵》公开了实际游戏画面，不禁令人怀疑这款已经公开了十几年的游戏是否终于要重见天日了？就在围绕该作的话题未断之时，该系列发行商Apogee宣布将会在NDS和PSP上推出一款《毁灭公爵三部曲》(Duke Nukem Trilogy)。



Apogee公司首席运营官Terry Nagy说：“我们希望让公爵变成二战的阿甘。”Nagy说，在这款游戏中将会讲述“毁灭公爵”这个名字的由来，讲述公爵打败了德国名将俾斯麦，在硫磺岛战役中获得了辉煌胜利。Nagy还表示，《毁灭公爵》的创造者Scott Miller对本作的剧情非常满意，认为这是“绝对的公爵”。

《毁灭公爵三部曲》的PSP和NDS版都将使用3D画面，剧情也是相同的，但是游戏系统会根据两部掌机的特点贴身设计。在NDS版中，既有横卷轴射击的关卡，又有主视角的狙击关，以及背上背着一个喷射包从上至下的射击，另外也有越肩视点的战斗内容，并且还尝试了老式2D角色扮演游戏常用的斜45度视点。PSP版没有横卷轴射击，主要是第一人称和第三人称视点射击。

在这个三部曲中，第一部名为《临界物质》(Critical Mass)，讲述公爵在未来的战斗；第二部名为《连锁反应》(Chain Reaction)，讲述公爵在现代的战斗；最后一部《试验场》(Proving Ground)才是二战主题。由于“《毁灭公爵》系列”一向充满暴力和脱衣舞女，因此Nagy表示他们很可能会面临任天堂的阻挠，因此开发团队在考虑必要时对NDS版做出一些画面上的改动。《毁灭公爵　临界物质》计划于明年夏季发售。

育碧第五大神秘新系列公开



之前育碧曾经在其财务年报中宣布将会重点发展5个全新系列，已经公开的包括《迷雾》、《肖恩怀特滑板滑雪》、《鹰击长空》和《末日战争》，现在第五个系列终于公开，它的名字叫《我还活着》(I am Alive)。本作预定登陆机种还没有公布，但确认将于2009年春季上市。游戏由曾经制作《鬼屋魔影 新的噩梦》的制作小组开发。

《我还活着》是一款生存冒险游戏，故事发生在浩劫过后的芝加哥，主角名为Adam，他醒来时发现自己处于一片陌生的废墟中。在预告片中可以看到以倒序的方式讲述的芝加哥地震，画面上铁路旁的告示板上暗示着“ruaumoko，”这是毛利语中地震与火山之神的名字。玩家将会扮演劫后余生的幸存者，游戏将采用主视角方式展开。

其实在E3召开之前，网上已经有传闻称《我还活着》是《刺客信条》的美女制作人婕德·雷蒙德的最新作，但随后记者联系了育碧方面，得知该作并非婕德担任制作人，不过婕德确实有一款尚未公布的新作正在开发。

安吉丽娜新片《通缉犯》游戏版公布

华纳旗下的WBIE公司宣布其正在与瑞典游戏开发商GRIN合作开发安吉丽娜·朱莉主演的新片《通缉犯》(Wanted)的游戏版。在游戏中，玩家将会扮演Wesley Gibson，他加入了一个职业杀手团伙，这群杀手具有能够让子弹转弯的能力。与电影一样，游戏中将会有火爆而精彩的枪战场面。

在游戏中，Gibson可以自动躲在任何掩体后面，使用掩体是本作的主要系统，玩家可以抓住敌人当肉盾，而且在各个掩体之间不断翻滚移动就可以获得“杀手分数”，积累一定的分数就可以进入“杀手模式”，这时进入慢镜头状态用最酷的动作消灭成批敌人。而且Gibson还可以曲线射击，只要按住某个键，就可以出现半透明的弧线，弧线为红色时代表无法射中敌人，一旦变为白色，就代表锁定了敌人，保证可以射中。



本作将于今年内发售，对应PS3和X360。

PSP也将会有战利品系统?

类似于X360成就系统的“战利品系统”目前终于在PS3上推出，现在不少PS3玩家都投入到为战利品而玩游戏的征程之中。而在E3展期间还传出了PSP可能也会引入战利品系统的传闻。



▲PSP新作《Buzz！ Master Quiz》。

SCE著名益智问答游戏《Buzz！》将会在PSP上推出最新作《Buzz！ Master Quiz》，制作人Emerson Escobar在对该作进行介绍时无意间说到：“我们已经为其设计了一个全新的奖章系统，分为青铜、白银和黄金。只有拿到铜牌之后才能进入下一批问题。更酷的是，我们还采用了一套战利品系统。比如说你在一秒钟之内回答了一道问题，就可以得到闪电手指战利品。如果你只用半秒钟就回答了一个问题，就可以得到超音速战利品。”

其实在索尼的展前发布会中曾经表示今后玩家的PSN账号在PS3和PSP间将会是通用的，那么让PSP也具备战利品系统也就顺理成章了，毕竟索尼正准备让PS3和PSP之间实现全方位的融合，让PSP真正成为PS3的延伸。

id与EA合作推出《Rage》家用机版

被称为“3D之神”的约翰·卡马克一直是引领着游戏界的尖端技术趋势，之前公开的《Rage》采用该公司的第五代引擎id Tech 5，号称是“次次世代游戏”，刚公布就引来无数关注。在E3展中，id Software不仅公布了《Rage》的最新预告片，而且还公布了一个令人意外的决定：《Rage》将由EA代理发行。

EA近年来似乎有意走高端路线，几年前从育碧手中挖走了Crytek为其开发《孤岛危机》，之后又与《半条命》开发商Valve合作，现在又从其死对手Activision那里挖来了id。对于此次合作，约翰·卡马克说：“我承认，几年前我仍然觉得EA是一个邪恶的帝国，是一家打压小工作室的公司……如果是在一年前告诉我要和EA合作，我会感到非常惊讶。”卡马克说，在过去一段时间里，通过与Valve等公司的接触，他们得知EA其实是一个很好的合作伙伴。那么EA是否会发行今后的《毁灭战士4》和《重返德军总部》新作呢？id表示目前与EA达成的仅仅是单作发行协议，未来其他作品尚未确定。



至于采用当前业界最尖端技术打造的《Rage》，目前终于确定会在X360和PS3上推出，发售时间未定。本作将会是一款主视角动作游戏，结合动作、探索与驾驶等元素。

E3主办方：游戏业黄金时代已来临



E3主办方ESA（娱乐软件协会）总裁Michael Gallagher（曾在布什政府担任高官）在今年的E3展中举办了一个基调演讲，然而令人尴尬的是，在一个巨大的、可容纳1000多人的大礼堂中，竟然只稀稀拉拉地坐了不到50人，这成为今年E3展最令人尴尬的一幕。

ESA是美国的游戏业协会，然而最近半年来遭遇众多变数，Activision Blizzard宣布退出ESA和E3，LucasArts、id Software等知名厂商也相继退出了ESA。在此次基调演讲中，Gallagher坦率表明了对ESA及其举办的E3媒体及商务峰会未来的担忧。

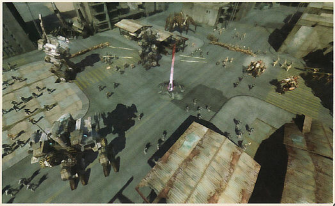
不过Gallagher描绘了游戏业的美好前景，他表示现在游戏正处于革命性进化阶段，今后将成为主流娱乐形式。去年在美国平均每秒钟会卖出9套游戏，去年美国31个州的游戏从业人员达到8万人，而且这一数字正在激增，预计到2009年将会达到25万人。Gallagher说："我想这是游戏业的黄金时代。"

名家打造即时战略新作《末日风暴》

2008年之后，随着《光环战争》等大批即时战略游戏的陆续推出，家用机上将会刮起空前猛烈的即时战略游戏风暴。作为《全面战争》等即时战略游戏名作开发商的Creative Assembly也将会投入这股热潮，在E3展中首次公开了他们专为家用机开发的新作《末日风暴》（Stormrise）。

本作故事发生在末日般的未来，两大势力为了争夺霸权而发动了摧毁一切的战争，这两个势力分别是技术尖端的Echelon和基因变异的怪物种族Sai。

据Creative Assembly介绍，本作中操作极为简单，以X360版为例，超过90%的指令操作都可以使用两个摇杆和A键完成，用左摇杆选择路线控制单位前进，单位的选择用右摇杆进行，根据右摇杆移动的方向在各单位间切换。游戏的视点将会锁定玩家目前所控制的单位。两个势力各自有9 个基础单位，Sai的单位有一些非常巨大的怪物，例如蜘蛛一样的"残暴女王"，它可以喷涂绿色酸液，以及生出大量较小的蜘蛛；还有善于近距离战斗以及可以沿着建筑物往上攀爬的双足巨怪"The Rage"。游戏还设计了四对四的在线大战模式，也有线下分屏双人模式。本作将于2009年发售。



斯内克配音撰写《失落的星球》电影剧本



在Capcom的E3发布会召开之前，已经有多个与该公司有关的重大声明发表，最引人注目的自然是微软在其发布会中宣部《生化危机5》将于2009年3月12日发售。而在Capcom自己的发布会中还有一则令人瞩目的消息公开：《失落的星球》电影版即将开拍。

目前Capcom已经与华纳公司签约，由Seaside Entertainment公司与Capcom合作拍摄《失落的星球》电影版，剧本将由"《MGS》系列"主角斯内克的美版配音David Hayter负责。David Hayter不仅给斯内克配音，而且对于撰写剧本也是非常拿手，《X战警》的前两部就是由他撰写的剧本。

目前《失落的星球》的剧组阵容、上映日以及拍摄地等均未透露。

《重返德军总部》新作公开



Activision虽然没有参加今年的E3展，但是在E3期间向媒体透露了不少重要新闻。7月15日，Activision宣布与其合作关系亲密的Raven Software公司目前正在开发3款游戏，包括《X战警起源金刚狼》（X-Men Origins: Wolverine）。

更加令人关注的是主视角射击游戏名作《重返德军总部》（Wolfenstein）的最新作，早在2006年2月该作就已经确认正在开发中，经过了两年多的时间，本作的发售日仍未确定，但是已经可以确定会在PS3和X360上推出。Activision表示本作将会是一款非常注重剧情的主视角射击游戏，采用"基于兵种的团队目标游戏系统"，玩家可以使用传统武器或者超自然武器。

另外Raven还在开发一款神秘的原创新作《奇异》（Singularity），这是一款科幻射击游戏，以太空时代为背景，有很多黑暗的室内场景。

《火影忍者 破碎之镜》降临X360

《火影忍者》的游戏版一直是由NBGI操刀，然而去年育碧在X360上推出的《火影忍者 忍者的成长》让人们看到了欧美厂商开发日式动漫游戏的雄厚实力。在该作获得成功之后，育碧将于今年秋季在X360上推出一款续作，名为《火影忍者 破碎之镜》(Naruto: The Broken Bond)，本作的剧情紧接前作，内容上会更为黑暗，讲述一些更为严肃的事件。



游戏刚开始，大蛇丸派出音忍村的忍者们袭击了木之叶，让宁静的木之叶满目疮痍。漩涡鸣人得知后，立刻与日向宁次和奈良鹿丸赶往木之叶。在这里就可以看到本作与前作相比的区别，游戏中玩家要经常控制一个三人小队，可以随时在三人中切换操作，利用各人的能力进行战斗和解谜。当鸣人一行经过森林时，突然感应到周围的危险（在鸣人头上会出现特殊图标），这时可以切换操作宁次，使用他的白眼看到敌人在森林中设下的陷阱。穿过了森林之后，发现通往木之叶的桥不见了，这时可以使用鸣人的影分身之术搭建一座人桥，而且在此过程中还有一个迷你游戏，将鸣人的分身逐一叠起来的时候需要根据按键提示保持身体平衡。本作有大量利用忍术进行解谜的内容。与前作相比的另外一个变化是当鸣人在大树间跳跃时，将会以第一人称视点展开，速度感更强。

游戏的开放度也很高，给予玩家充分探索的自由。在游戏中遇敌后即可进入格斗游戏模式，场地上可以自由移动，战斗中途可随时换人，蓄力之后可以与伙伴发动华丽的连携技，有时发动某些技能还会出现特殊剧情，部分必杀技会进入QTE状态，需要根据画面中的按键提示在精确的时间内进行操作，输入成功即有超华丽的动作演出。本作还有网络2对2的对战模式以及锦标赛模式。

新概念网游，PS3《DC英雄世界Online》

在索尼的E3展前发布会中，著名漫画家Jim Lee演示的PS3网络游戏新作《DC英雄世界Online》(DC Universe Online)引起人们的强烈关注。本作与NCsoft的《英雄城市》类似，玩家可以自己创建一名超级英雄，进入超级英雄世界，不同之处在于本作获得了DC Comics公司的官方授权，收录了超人、蝙蝠侠等150多名超级英雄与超级反派，由Jim Lee和Wildstorm公司的团队亲自绘制了1500多张设定图，玩家将会在游戏中首次看到《超人》的“大都会”以及《蝙蝠侠》的“哥谭市”的官方地图。

《DC英雄世界Online》使用虚幻引擎3制作，将会在PS3和PC上推出，发售时间未定。与一般的网络游戏相比，本作具有众多全新概念，制作人John Blakely表示，本作将会非常注重剧情以及动作性，可以说是一款网络动作冒险游戏。本作的游戏世界融合了大都会、哥谭市等地，DC多个漫画系列中的众多事件都会在游戏中发生，玩家虽然无法扮演超人、蝙蝠侠等英雄，却可以与他们并肩作战，当然玩家也可以选择扮演反派势力，战斗的自由度很高，任务动态变化，当然传统网游中的升级、战利品等要素同样存在。



E3短波

PS3版《生化奇兵》独占内容

Take-Two在其E3新闻发布会中宣布，PS3版《生化奇兵》将会提供独家内容让玩家下载，该作将于2008年11月发售。这些独占新内容将会是在销魂城中的一些新地区以及一些充满挑战性的房间，让玩家进行分支任务。

《皮克敏3》开发中

在一个面向游戏开发者的圆桌会议中，宫本茂首次确认任天堂目前正在开发《皮克敏3》，关于该作一切未明，只能大致猜测它是一款Wii游戏。《皮克敏》是宫本茂为NGC开发的一个充满想像力的即时战略游戏，但销量比起宫本茂以往的作品相差太多。



PSP硬盘？

SCEA总裁Jack Tretton在记者的采访中表示，索尼一直在考虑是否应该给PSP添加内置硬盘的问题，Tretton说：“我想这是大势所趋。”Tretton表示，由于今后会大力推广将PS3下载的电影传到PSP上的功能，因此就更需要有大容量的硬盘，而且现在硬盘造价越来越低。他同时承认通过下载的方式提供电影将会让已经十分艰难的UMD电影业务更加困窘。

旗舰工作室关门大吉

在E3展期间，有传闻称由于《暗黑之门 伦敦》销量惨淡，由原《暗黑破坏神》团队组建的旗舰工作室已经裁掉了所有员工、失去了所有知识产权，被迫关门大吉。随后官方发表声明称这些报道夸大其实，但旗舰工作室目前确实是裁掉了“大多数员工”，只有创始人Bill Roper等几位核心人员仍在。



明年E3再改革？

在《旧金山编年史》的采访中，多位游戏业高层表示E3越来越失去意义，急需进行改革。EA首席执行官John Riccitiello说：“我讨厌这样的E3，我们要么返回过去的E3，要么干脆只办自家的展会。”育碧美国分公司总裁Larurent Detoc也表示：“今年的E3太烂了，过去全世界都来E3，现在却像是在地下室举办的管道展。”美国世嘉总裁Simon Jeffery则表示，他虽然不想像过去那样在E3上花费500万美元，但是E3理应用更为新鲜的方式吸引那些已经完全放弃该展会的零售商。

Wii新版遥控器手柄？

任天堂制作人江口胜也表示，任天堂目前正在考虑推出将MotionPlus直接融合为一体的新版Wii遥控器手柄，不过他同时表示现在只是有这个想法，是否真的推出尚无法确定。

《马里奥与索尼克》销量过千万

美国世嘉总裁Simon Jeffery透露，《马里奥与索尼克》的两个机种全球累计销量超过了1000万套，因此他表示世嘉有意开发另一款由马里奥与索尼克携手的新作。



情变

自从彼得·摩尔和久多良木健等大话王挨个走后，游戏业最高级别的口水战顿时少了许多。然而大话之风是永远都不可能消失的，你来我往的公关争斗以一种更为文明的方式展开，偶尔还带有那么一点喜剧色彩，博得诸看客一笑。

今年的E3展基情四溢，和田洋一的舞台表演在蹩脚中妙趣横生，与微软的马特里克那含情脉脉的对望，宛如鬼魅般地重返讲台，身后拍肩那一刻的淫笑，这一幕幕充满戏剧色彩的演出将成为今后评论家们戏说历史的完美题材；另一边，漫画家 Jim Lee 西装革履地趴在圣殿礼堂演讲台上做了三个单手俯卧撑；新面孔的中年妇人在任天堂发布会上咧着嘴开心地满场子跑，宫本茂领着高矮胖瘦的几个伙伴半闭着眼用遥控器手柄吹起萨克斯……这是何等欢乐祥和的场面！

闹剧般的 E3 08 结束了，那一条震撼世界的新闻仍在我们耳边回荡。《最终幻想 XIII》终于耐不住春闺寂寞，在精壮的微软三番四次的引诱下劈腿了。马特里克在后来的媒体采访中故作惊讶："哇！《最终幻想 XIII》华丽得难以置信。它表明无数的原 PlayStation 品牌在 X360 上找到了新家。"

文 Lancer　美编 一刀

劈腿时代

先来讲个故事。

宋朝宰相王安石中年丧妻，后来续娶了一个年方十八的妾叫姣娘。这个姣娘相貌姣好又正值妙龄，却终日独守空房，最后终于和府中的一个年轻仆人偷了情。王安石听说此事后前往实地考察，竟然真在屋外听到了调情声，然而他考虑到自己的颜面而没有发作，而是到屋外拿根竹竿朝乌鸦窝捅了几下，乌鸦惊叫而飞，屋内的仆人跳后窗而逃。不久，王安石与姣娘花前赏月时赋诗一首："日出东来还转东，乌鸦不叫竹竿捅。鲜花搂着棉蚕睡，撇下干姜门外听。"姣娘立刻就听出其中玄机，她跪在王安石面前也吟诗一首："日出东来转正南，你说这话够一年，大人莫见小人怪，宰相肚里能撑船。"谁知王安石还真是肚能撑船，觉得自己年过花甲实在委屈了姣娘春闺寂寞，不仅没怪他，还赠她白银千两让她与情郎双宿双栖去了。

劈腿之事在游戏业界早已见惯不怪，只是这几年戴绿帽子的似乎总是可怜的索尼，劈腿王Capcom一次又一次地玩弄了索尼的感情，先有《鬼泣4》，后有《怪物猎人3》，一顶又一顶的绿帽子戴到了索尼的头上，以前是妻妾成群，现在是绿帽成堆，只能感叹自己年事已高，精力不再。平井一夫说："现在游戏开发成本高，第三方追求用户最大化和利益最大化可以谅解。"完全是一副宰相肚里能撑船的姿态，但这言语中更多的是透着一股无奈。

在久多良木健时代，索尼被批判过于狂妄自大，浮夸言论张口就来；进入平井一夫时代，浮夸之风在惨境中逐渐减淡，高层们的言行收敛了许多，接下来一个个又都学会了车轱辘话，"十年周期论"挂在嘴边翻来滚去，可惜群众大多是没有耐性的，大家只看到别人在X360和Wii上红红火火，哪还有心思陪着索尼共渡患难。微软与SE之间的奸情早已有之，这是身为SE大股东之一的索尼早就看在眼里的，只是在那个PS2一统天下的年代里，索尼是何等的骄傲气度，SE是靠着索尼吃饭的，纵然与微软秋波暗送，却也不敢做出轨之事。据曾在Xbox时代与日本第三方打过交道的一些微软市场部人员回忆，那时把Square等主要第三方的高层约出来吃饭都要安排得像偷情一般，前Square社长铃木尚曾在2000年与Xbox团队在酒吧里会过一次面，有人恶作剧地给久多良木健打了个电话，把一旁的铃木尚吓得脸色铁青。仰赖他人鼻息的滋味是不好受的，任天堂时代如是，索尼时代同样如是，没人想把自己绑死在贞洁牌坊上，生性豪放的欧美第三方早早就投入了微软的怀抱，外表贞烈、骨子里却是热情奔放的日本第三方也在伺机而动。终于，索尼用超前的梦想把自己逼入绝地，在这位昔日霸主祸起萧墙、自顾不暇之时，日本的第三方们争先恐后地扯下了贞操带，一脸媚笑地张大口袋迎接微软绿油油的美钞，这一次他们永远地告别了只事一夫的烈女时代，从此走向无拘无束的劈腿时代。

> **这一次他们永远地告别了只事一夫的烈女时代**

SCEA总裁杰克·特雷顿在E3展中说："亨利·福特曾言'如果我要问客户们需要什么，他们会说：需要一匹更快的马'，没有超越常人的构想就不会有汽车的诞生。"用梦想家的理想指引潮流代表了久多良木健的一贯作风，代表了传统的索尼思维，然而也是PS3将半壁江山拱手让人的理论根源。索尼不是没有预料到高端战略可能造成的初期发展迟缓，但显然高估了第三方的忠诚，低估了微软银弹攻势的威力。索尼向第三方抛出PS3概念时，正是PS2巅峰时期，第三方自然纷纷拥护，人人都做出了一段CG动画以表忠诚，索尼看到之

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

后十分满意，有了和PS2时代一样辉煌的软件阵容，即便主机价格高些，玩家自然会买单。哪知第三方的笑脸相迎与E3 2005的CG汇演一样只是泡影，口口声声向索尼应承的众多超大作计划仅仅是表个态，暗地里却是按兵不动，以这些空壳为掩护与微软大搞地下情，待PS3颓势一现，便敲定了与微软的关系，纷纷跳将出来，摆出一副跨平台的姿态。此时生米已成熟饭，就像SE美国分公司总裁桥本真司所说“业界大势如此”，索尼已无力扭转。

《最终幻想XIII》的跨平台与当年的《最终幻想VII》转移PS一样，可以说是一个业界转折点，也可以说是代表了新的游戏规则。《最终幻想VII》标志着第三方从任天堂帝国集体迁移到索尼共和国，而《最终幻想XIII》的跨平台标志着第三方脱离索尼共和国正式成为世界公民。今后大家都可以像EA一样，众生一律平等，大作人人有份，省去了平台选择的烦恼，没有了私人公关、幽会偷情的刺激，就像《教父》中科里昂尼老大所说“生意就是生意”。

索尼倒是也看得开，天要下雨、娘要嫁人，既无法阻止，不如成人之美。微软能够顺利地勾引第三方，按照第三方的话说是因为索尼对他们“漠不关心”，直白一点地说就是他们向索尼提出的独占条件被无视了，《GTAIV》、《刺客信条》等游戏便是因此而变成了跨平台。在PS发展初期，索尼光是在北美收买第三方就花了1亿美元，如今PS3亏损惨重，索尼没有闲钱用来保持独占权，次世代游戏开发成本高昂，只有把PS3和X360的出货量相加才能达到第三方对于用户基数的要求，既是如此，索尼只能放手。

旧相好们劈了腿，索尼惟有自力更生。目前PS3销量过百万的15款游戏中，5款来自SCE第一方，E3 08的索尼发布会完全就是索尼第一方的自弹自唱，这情形就像当年被索尼逼到了绝路的任天堂。但任天堂即使孤立无援，却依然自得其乐，每年都保持可观利润。索尼的生态环境与任天堂不太一样，PS共和国是主要靠着第三方的力量建设起来的，尚未像任天堂般形成了独立的生态体系，完全依靠自身的力量翻身是不现实的。在游戏没有优势，开发环境与成本都处于劣势之时，索尼能依赖的只有玩家对于PlayStation品牌的认知度。SCEA总裁杰克·特雷顿说：“久多良木健把PS3建设成为家里的超级电脑，而我们考虑到这有可能让PS3失去游戏认知度的风险，因此我们正尽量与此定位疏远，我们知道用游戏可以重新树立威信。”



平井一夫上台后所做的事就是把PS3重新拉回游戏机的道路，这不仅仅是一句简单的口号，整个SCE都在为此定位变化而改革。过去一年多以来，SCE内部进行了一场自上而下的彻底变革，这场变革的关键是将SCE划分为企业战略规划、技术平台、设计生产、经营管理四大块，四大部门分别由首席执行官、首席技术官、首席生产官和首席财务官掌管，完全破除了集权制，原久多良木健麾下执掌大权的众多技术派高层落马，SCE几乎每个月都在发布人事异动声明，以平井一夫为代表的软件派掌握了各个层面的指挥权。在这场改革中，SCEI总部制被废除，SCEE、SCEA与SCEJ之间成为各自独立的公司，因此今年的E3展成为SCEA一个人的战斗，SCEJ没有任何举动，连平井一夫都没了踪影，SCEE也把自己的内容留给了莱比锡，剩下杰克·特雷顿在台上孤零零地唱着独角戏，全场没有任何高潮，给观众留下的只有叹息。

全世界都在关注着索尼的反击之时，平井一夫却再次闭关，照理说一年多的激烈改革之后怎么也该拿出点成绩，但E3并不是一个合适的舞台，在微软的主场里索尼无法再掀起太大波澜，既然如此，不如将反击的号角留给日本，PS3不能永远只是“等待”。



钟摆战争

这两年微软的大作预告片中总是暗藏玄机，两年前是借《光环3》的预告片宣誓要“结束战斗”，现在与SE好上了，现场播放的《最终幻想XIII》预告片中似有深意地出现了这么一句话：“未来不属于等待者……”这实在是微软与SE对索尼脚步迟缓的最露骨的讽刺。

今年的E3展属于微软，马特里克骄傲地喊出了“在这一代主机的周期内X360销量将超越PS3”的口号，录像为凭，照片为证，在全球数千万人关注的新闻发布会中喊出这样的口号是需要勇气的，这等连彼得·摩尔都不敢干的事现在被马特里克做了，人们直看到发布会的最后才知道微软底气十足的原因。和田洋一更是终日春光灿烂，数月前业绩惨淡的肃穆与消沉一扫而空，当日SE股价打破了连日来日均跌幅2%的低迷之势，涨幅高达5.2%。投资者的眼睛是雪亮的，不管索尼与微软斗得如何天昏地暗，《最终幻想XIII》这笔交易对SE而言必然是捞了便宜，不仅可以从微软那里捞一笔，还可以依靠更大的用户基数获得更高的销量，可谓一举两得。从桥本真司等人的采访中推断，这笔交易显然是在E3召开前不久才敲定，如此重大的决定不可能不经过董事会，身为大股东之一的索尼想必在决议被通过的同时得知了噩耗，只是那时距离E3太近，难以做出相应部署。由于事发突然，据称目前X360版《FFXIII》完全处于“白纸状态”，但“水晶工具”本就是跨平台引擎，这是SE早就给自己预留的退路，基于PC开发的《FFXIII》可以轻松移植到X360上，至于日版未能令微软得偿所愿的原因，想必是索尼以股东身分令SE最后留了一手，而《FFXIII》跨平台事件的微妙之处便在于这一手，SE虽然劈了腿，贞操却依然留给了索尼。

《FF》走出日本国门之后，只能算个普通的百万大作，近几年随着日式游戏在欧美市场的进一步萎缩，更给人廉颇老矣之感，《最终幻想XII》在美国销量不到200万，在欧洲更是跌破百万大关。如果仅在PS3上发售，以其2008财年内预计2000万不到的出货量，几乎可以断定《FFXIII》在欧美的销量无法超过200万，能否收回8000万美元的投资成为未知之数。而X360可以给《FFXIII》多一重的保障，使其在欧美的销量至少提高一倍，同时不至于严重影响索尼与微软在欧美的战局，日本地区的PS3独占使其对索尼日本战略的影响降到最低。比起《GTA IV》的完全跨平台，SE已经给索尼留了许多情面，和田洋一的倾情演出虽充满戏剧效果，但实际意义远不及彼得·摩尔胳膊上那价值500万美元的纹身（注：微软为提前公开X360版《GTAIV》而支付了500万美元）。

未来不属于等待者……

在4月份的财务结算中，和田洋一发现SE在欧美的营业额降低了一半，海外营收所占比例降到两成，与原先构想的八成以上刚好倒挂，这是促成SE力挺X360的原因，因此就有了后来在日本召开的“X360 RPG发布会”，有了《最终幻想XIII》的欧美跨平台。在欧美市场就要跟从欧美的游戏规则，高清游戏的PS3/X360双平台战略早已是欧美所有厂商的共识，全力支持X360确实是SE扩大海外业务营收比例的最快捷径。《最终幻想XIII》的欧美跨平台是微软的一场公关胜利，它的象征意义远大于实际意义，这顶硕大的绿帽让索尼颜面丢尽，已经受尽凌辱的PS3面上无光，但比起花大把钞票只为一亲芳泽的微软，索尼至少还要了《FFXIII》的贞操，在日本本土《FFXIII》还是索家的人，真正会为《FFXIII》而购买主机的人依然要选择PS3。

微软的钱当然也不是白花的，SE这几个月的表现已经让PS3的支持者们人心惶惶，微软的舆论胜利对于破坏索尼与第三方的关系起到了相当大的作用，更可以让持币观望的玩家继续观望，让一直在等待PS3崛起的索尼继续等待。微软玩的是索尼最玩不起的金钱消耗战，用金钱创造最强的游戏阵容，让PS3在整体上总是处于



■《高歌红唇》借用了《歌星》的概念，同时也有不少独特创新之处。

劣势。微软的策略是尽可能延长索尼的困难时期，而自己利用这段时期突破核心玩家的界限，打入主流市场。"走向主流"正是微软此届E3展的主题，X360的全新界面与新一代Xbox LIVE都以家庭亲和力为设计前提，微软将《吉他英雄世界巡演》、《摇滚乐队2》、《高歌红唇》、《你在电影中》等体感系游戏归为一个大类进行宣传，预计今年秋季将仿效Wii的市场策略开始一场围绕家庭游戏的主流化宣传攻势。2000万台被认为是从核心玩家市场迈向主流市场的一道门槛，Xbox和NGC都是刚跨过这道坎就走进了坟墓，而即将跨过2000万销量的微软正在踌躇满志地规划他的主流化道路。

"过去几年来我们一直有意识地先喂饱核心玩家，而现在我们已经到了拐点，下面我们要把X360带给主流消费者。"Xbox产品管理部大卫·霍夫德在《纽约时报》的采访中说，2008年秋季将会是X360发展道路上的一个拐点，X360将从此由核心玩家的主机成为主流家庭的主机。微软第一次接触主流消费者，难免有些心里没底，只能没头苍蝇似的取诸家之长，《高歌红唇》模仿的是PS2上销量超过1500万套的《歌星》，《你在电影中》是对《EyeToy》赤裸裸的模仿，"替身"系统是Home与Mii的结合，类似于遥控器手柄的X360体感手柄也在研究中，这谦虚好学的精神值得肯定，但能否学有所成暂且不提，微软主流化战略缺乏最基本的前提——主机售价。

249美元是吸引普通家庭用户最起码的价位，任天堂已经用它十几年的定价经验证明了这一点，微软却继续对其主力机型349美元的价格死咬不放，又一次用老掉牙的硬盘概念忽悠世人。根据微软上一财年的财报，X360的软硬件都已经在盈利，游戏部门实现了有史以来第一个盈利的财年，自我感觉良好的微软开始安心享受收成的喜悦，即便有闲钱也被用来勾引第三方，降价牌要一直留到PS3降价后才肯出手。套用《战争机器》的一句术语：实力极度接近的PS3与X360打的是"钟摆战争"，势力的均衡在二者间不停摇摆，双方都轮流地有一些小规模胜利，不断地在试探对手的同时，也总是给自己留着几张王牌。微软明显感觉到索尼在今年E3展中未尽全力，因此原本预定于索尼发布会之后公布的Bungie新作在微软得知答案之后被紧急叫停，微软已经取得了E3的舆论胜利，Bungie的新作理应用于防备索尼的反攻。微软每走一步都是在处处针对索尼的战略，把索尼咬得太紧，对微软自身却并非好事，X360的定价过于谨慎，不敢放开手脚，因而失去了在PS3难以降价之时以低价位抢夺主流消费群的良机，没有低价格为基础，微软为X360准备的家庭化游戏就只能是小打小闹，成不了气候。

根据钟摆理论，下一次得势的将会是索尼。《最终幻想XIII》跨平台之后，《最终幻想VII》PS3重制版的传闻又重新热闹了起来，8月份SE的个展突然间成为了全世界的焦点。SE虽然劈腿，但比起Capcom还是义气得多，2年前《DQIX》投靠NDS之后，SE紧接着就公布了PSP版的《最终幻想战略版 狮子战争》，这次把索尼伤得不浅，做出一些补偿也是应该的，虽然笔者怎么也不大相信SE会花几千万美元去做一个重制游戏，但索尼当了王八是事实，遭此大变如何还能继续保持鸵鸟心态？反击的最佳舞台便是索尼尚有优势的日本市场。

黔驴技穷？



美国《达拉斯晨报》将E3 08定义为"史上最烂"，在E3上花费的一周时间"完全是巨大的浪费"，因为在这一届E3中"没有赢家"。微软的失败在于X360价格依旧坚挺、三红问题仍未解决，SCEA从头到尾都是"彻底的灾难"，往年在E3上总是博得满堂彩的任天堂今年更是成了一场笑话，《Wii Music》的演示也许是宫本茂十几年来在E3上最糟糕的表现，这位游戏之神第一次尝到了无人喝彩的尴尬。

这位游戏之神第一次尝到了无人喝彩的尴尬

在这个没有马里奥、没有塞尔达的E3展里，任天堂继续用它的廉价游戏让它的铁杆支持者们失望，宫本茂说："E3已经不适合用来公布传统游戏。"这样一个无数核心玩家关注的展会，怎么就变成只适合公布休闲游戏？这两年任天堂来钱太容易，不管在E3上公布的是什么人们都不大敢质疑，指不定下一个千万游戏就在人们的鄙夷中诞生。《Wii Music》纵然令人无语，大多数分析家却只能把质疑咽进肚子里。岩田聪在他的演讲中一直强调业界风向的转变，也提出了"风向会不断变化"的理性观点，然而任天堂在E3展中的表现却与之背道而驰，被作为发布会压轴戏的《Wii Music》有黔驴技穷之嫌，WiiSpeak一个小型麦克风卖29.99美元也引起颇多非议，号称实现1：1动作感应精度的MotionPlus褒贬不一，反映操作感受并无太大变化的记者不在少数。在IGN网站的论坛中，有关"E3 06的索尼与E3 08的任天堂哪个更烂"成为热门讨论贴。E3展后，任天堂股价连续数日大跌，从62900日元的高位跌到54600日元。

任天堂目前依然风光无限，Wii与NDS的热潮暂时都看不到骤然降温的可能。但任天堂搭的舞台太大，需要不断以非凡的创新保持亿万消费者的兴趣，创新方向稍有失足，导致整个市场出现抵制苗头，完全有千里之堤溃于蚁穴的可能。打江山难，守江山更难，索尼与任天堂自身的兴衰都证明了这一至理名言。

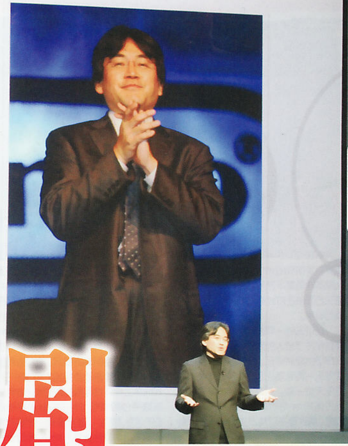
当然，任天堂手中握的王牌远不止我们在E3上看到的这些，与微软和索尼一样，任天堂也给自己留了几手。E3早已不是当年所有厂商大作倾巢而出的终极战场，它只是一个上演闹剧的舞台，给扑朔迷离的主机大战增添一点小小的笑料，缓解个中的肃杀气息。戏看完了，记者们失望而归，看来明年的E3确实不办也罢，若是要办，大可选择百老汇，诸位演员你方唱罢我登场，定然会是一场精彩的演出，也可给人更多笑料以资娱乐。



补记 在E3展之余，笔者由于业务原因去了一趟ChinaJoy，今年CJ的波山肉海更胜往年，除了色情场所外实在很难再找到露出度如此之高的人间仙境，不禁暗自庆幸此番并未白跑一趟。看来游戏要讲究娱乐性，游戏展也要有娱乐性，不管是E3的舞台秀还是CJ的美女秀。







人间喜剧

E3游戏展宣布缩小规模以后，人们逐渐开始把视线转移到了TGS和GC（德国莱比锡游戏展）等大型展会，诸如Activision Blizzard等一些大厂商甚至以缺乏影响力为理由拒绝出展。诚然，作为一个面向广大游戏玩家和从业者的游戏嘉年华式E3时代已经一去不复返，然而作为业界执牛耳者们向公众诠释未来战略的E3商谈会却依然成为业界瞩目的焦点。从现在到将来，人们聚焦E3的目的已经不再是那些声名显赫的所谓超级游戏大作，更值得期待的是业界巨头们亲身倾情出演的一幕幕尔虞我诈的现代商业活剧，人生游戏的生动和精彩程度远非死板的电子程序可以模拟。

不经意间，我们已然站在了游戏史上某一个重要的节点，以旁观者的从容姿态感受着风云色变……

文 Darkbaby　美编 一刀

PART 1 I'm back

如果没有最后三分钟充满喜剧色彩的那一幕，我们完全可以用诸如“鲜廉寡耻”、“拾人牙慧”或“老调重弹”等许多贬义词来评价率先亮相的微软战略发布会，虽然微软一如既往地罗列出大量本厂和第三方的力作，不厌其烦地强调X360主机的游戏远多于其他平台，然而我们似乎并没有从中窥探到多少有长远战略价值的表述。再加上主持发表会的Xbox事业负责人Don Mattrick的个人演技远不如Peter Moore那么生动夸张，以至于让略显冗长的大作演示时间变得有些沉闷乏味。

一个与生俱来的“天才演员”拯救了微软战略发表会，更拯救了整个2008 E3大会，使得这台原本乏味无趣至极且充斥着铜臭气息的商谈会被永远记载入游戏史册。

Square Enix执行董事兼社长和田洋一数十年的职业生涯始终只与财务管理相关，从来没有涉足过演艺圈，即便在大学就读时的兴趣爱好也仅仅是阅读和园艺栽培，然而其表演天赋却震惊了世人。在发表会临近尾声之时，和田洋一在应邀上台介绍完发表多时的《星之海洋4》后缓步走下舞台，正当Don Mattrick准备致闭幕词之时，和田又忽然转回了舞台中央，用“I'm back”和“拍肩膀”这两个已经成网络新流行语的言语动作简单明了地宣布原本由索尼PS3独占的RPG超大作《FFXIII》跨平台至X360，举座顿时一片哗然震惊。这无疑是TV游戏史上最具戏剧性的一幕，这也是最处心积虑的商业合谋，虽然最后三分钟的恶作剧事先完全可能经过了对戏彩排，但和田洋一的演技依然达到了“举重若轻”的境界。和田用完全超出外界预想的轻松恶搞方式宣布了一个足以改变未来游戏产业发展轨迹的惊天变故，亦从另一侧面展示其出众的商业经营手腕，在他处心积虑地策划下，久已消沉的Square Enix再次站在了业界的风头浪尖，承受着无数期待艳羡者的仰视。

共同的目标和危机感让Square Enix和微软急速接近，从而促成了一段闪电婚姻。

7月18日公布的美国6月NPD游戏软硬件数据足够揭示许多深层次的问题。作为本世代主机中率先发售的X360，虽然软件销售情况良好，但硬件的普及速度始终不尽如人意。目前一骑绝尘的Wii已经领先将近千万台，而暂时垫底的PS3也仅仅相差X360约450万台。6月的美国销售数据充分显示，继日欧两地大幅落后以后，连X360最强势的本土市场优势也已经荡然无存，这样的状况实在令微软感到忧虑不安。6月由于独占大作《MGS4》在北美顺利发售，PS3的硬件销量比上月足足增长了70%以上，微软在感受市场压力的同时，也清醒意识到必须加大力度从索尼手中夺取有力筹码，以求夺回主动权。Square Enix的超大作《FFXIII》是索尼继《MGS4》以后最有力的第三方重磅炸弹(也是惟一的)，微软充分利用了该社进退两难的困境，不惜巨金换来了跨平台的承诺。三年前，前任微软Xbox游戏事业部本部长丸山嘉浩曾经为X360制订了日本销售出100万台的第一目标，由于该主机销售严重低迷，以至于这个相当有战略意义的第一步也变得遥不可及。

这台原本乏味无趣至极且充斥着铜臭气息的商谈会被永远记载入游戏史册。

依照Square Enix最初的战略部署，采取了携带游戏平台力挺任天堂NDS、视频游戏平台则奉索尼PS3为正朔的微妙平衡策略，X360并不在其主攻目标内，然而严峻的市场状况迫使该社急谋变局。SE在今年6月公布的上财年业绩显示了大幅减收减益，社长和田洋一因此在股东说明会上遭遇了严厉质询。造成减收减益的根源在于市场的急剧变化令其在视频游戏市场畏缩不前（去年只发售了Wii《勇者斗恶龙 剑神》一款中型规模游戏），把大量精力花在发行携带平台游戏上。事实充分证明了收益率偏低的携带平台无法完全支撑起SE整体业绩，而且保守经营策略对其原先的高端品牌形象也造成一定损害。由于缺乏有穿透力的大型作品，SE的海外销售也萎缩到仅占全体销售额不足四成，这和年初和田洋一全面开拓海外市场的愿望形成了强烈反差。视频游戏市场的发展推移已经完全超出了原先预想的范畴，这是最令SE经营层迷茫困惑的不安点。事先押下全部身家赌注的PS3销售严重不振，而并不看好的Wii则一骑绝尘而去，另外由于

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。



异质竞争路线的Wii平台本身的独特性，让原本准备就不充分的Square Enix等第三方无法在短时期内充分分享市场普及的成果。

在过去的一年里，Square Enix经营层保持了惊人的耐性，静观着视频游戏市场的随时变化，PS3的市场推进速度令人一再悲观失望。市场正越来越倒向任天堂一侧，如果遵照SE继承的前身主体Enix绝对迎合市场主流的经营思想，或许最不可能发生的情况迟早会被迫成为现实：《FFXIII》转战Wii平台！这个结果对于SE来说实在无法甘之如饴，“《FF》系列”自初代以来一直在业内保持着技术的先端性，如果为迎合市场硬件转投性能较弱的Wii，势必会对品牌的影响力造成严重影响，这是SE非常不愿意看到的结果。然而，事实上SE已经做好了被迫接受现实的最坏打算，年初该社宣布将耗资超过100亿日元开发的针对PS3、X360和PC的白色引擎（White Engine）改进为兼容Wii平台的水晶工具Crystal Tools），应该算是一个相当明确的暗示。随着时间的推移，SE面临的市场压力日甚一日，2008年上年该社居然没有发售一款针对视频平台的游戏（WiiWare平台的《FFCC》除外），甚至没有一款游戏杀入日本国内软件销量TOP10，和田洋一在股东说明会后对外界表示已经到了被迫做出决断的时期。

《MGS4》的销售实绩可能是Square Enix衡量市场的一个关键标杆。作为PS3的独占超大作，《MGS4》推出一个月即取得了全球出货300万、实际销售240多万的成绩，基本维持了前作的水准。但是考虑到PS3游戏的开发成本倍于PS2，《MGS4》的成就实在无法让SE感到快慰。根据SE官方透露资料称《FFXIII》的开发费高达8000万美元以上（实际可能更高），这就意味着该游戏至少销售400万份以上才可能回本，对于PS3目前的状况来说，SE要想获得预期的利润非常困难。PS3的硬件销售也让SE彻底失望，《MGS4》在本土市场几乎没有产生任何市场推进效果，PS3依然处在水深火热中难以自拔。几家日本第三方大厂跨平台战略的成功也给予了SE良好启示，Capcom的《鬼泣4》跨平台后一举扭转了前两作的滑坡势头，PS3/X360两平台最终累计销售已经超越了开山之作，KOEI的《真·三国无双5》则依靠跨平台成功避免了销售惨败的命运（KOEI自社发表的PS3版累计销量不到35万份）。对于第三方厂商来说，跨平台开发无疑是规避经营风险的惟一出路，而对于急谋打开海外市场的SE而言，X360无疑也是不错的选择。通过两年多的旁观，SE对自身在当今视频游戏市场所处地位想必也有了准确评估，《FFXIII》如转战Wii平台不过是锦上添花，加盟X360则无疑犹如雪中送炭，地位差异实不可以道里计。

《MGS4》无意中成为了加速业界融合的催化剂，微软通过《MGS4》重新评估了日本大厂的市场价值，Square Enix则从中窥察到了潜在的经营危机。当前者向后者再次伸出了橄榄枝，后者当然不会错失千载难逢的机遇，两者因此一拍即合。充分证据可以确信，虽然两方的接触从未间断过，但促成全面合作的时间应该在《MGS4》发售至E3开幕前的一个月内。鉴于上述的原因，SE不可不事先将《FFXIII》跨平台的决断事先知会任天堂和索尼，但距离谜底揭晓的时间应该非常近，以至于出现了一些意料之外的大混乱场面。我们无从得知微软为获得《FFXIII》开出了多大的天文数字，但这已经毫不重要，游戏产业的格局已经彻底改变，独霸的索尼PS帝国时代彻底终结，业界再次进入了群雄鼎立的多元化竞争时代（注：当年微软为了独占Capcom《丧尸围城》全额承担了16亿日元的广告宣传费）。

笔者个人对于《FFXIII》移籍至X360给予了非常正面的评价。Square Enix这家倍受广大RPG玩家景仰的著名厂商，终于不再一味趋奉迎合强势，表现出了强烈的自我意志，足以证明其朝气尚在、雄心犹存。《FFXIII》事件对于产业的发展也有着积极的意义，SE以巧妙的市场平衡思想让各方势力又处于相对均势，避免了因某一阵营过早败北出局造成地壳再次剧震（我们不妨设想一下《FFXIII》移籍至Wii可能会出现的大恐慌），提供了已经出现体能透支的游戏产业暂时休生养息的机会。SE的决断，或许也是第三方厂商集体意志的某种诠释，Wii全面垄断市场的格局并不是某些业内人士所乐见的。

PART 2 孤独的舞者

《FFXIII》移籍至X360事件让所有人感到震惊和激动，人们不禁对次日召开的任天堂发表会产生了种种联想，凭借目前明显的市场优势，任天堂确实有能力拿出一些有力的筹码和微软等竞争对手正面较量。人们期待着Wii平台能够发表比《怪物猎人3》更具影响力的第三方大作，并推出能够让核心玩家感动的本社著名品牌续篇。

然而除了公布了NDS版“《GTA》系列”最新作以外（仅有一个标题LOGO），任天堂没有发表任何一款有份量的第三方独占大作。更有甚者，本届E3成了自1995年开展以来首次没有《马里奥》和《塞尔达》相关作品亮相的展会，那些耳熟能详的传统经典作品一概未有发表。整场发布会大半时间都围绕着Wii《动物森林 城市人》、《Wii Music》和遥控器手柄的动作感应强化配件MotionPlus这三个本财年主打的战略商品。更有甚者，任天堂连以往常用的招呼一些所谓的业界大佬们登台拉大旗表忠心的重要环节也省略掉，整台发表会完全是在旁若无人地自弹自唱。笔者有一位对任天堂素无好感的多年挚友如此恶毒地评价该社E3发表会：“这仿佛是一场极端自闭症患者歇斯底里的末路狂奔……”

只有失败者或落伍者才会对现状感到惊慌恐惧……

玩家们对任天堂的漫不经心表示严重失望，并付诸以实际行动，北美某著名游戏网站推出的“WORST E3”投票评选中，任天堂的E3 2008以压倒性的优势票数被评为2004年以来表现最差的厂商发布会。市场投资者也迅速做出了反应，发表会次日的任天堂股票最大跌幅超过了5%。投资者看待事件的角度显然和狂热游戏玩家存在着巨大差异，他们对于任天堂的忧虑和失望并不是因为没有获得类似《FFXIII》那样的第三方超大作，而是担心目前公布的三个战略商品的市场冲击力显然不足，或许并不能有效推动任社的业绩进一步增长。

任天堂是否真的已经山穷水尽？


■刚加入任天堂没多久的Cammie Dunaway此次以夸张演出一举成名。

或许任天堂真是拿不出可以比肩《FFXIII》的第三方大作，但绝对不可能毫无还手余地，虽整不起满汉全席，凑合一个足以让玩家解馋的海鲜拼盆应不在话下（E3当周的日刊《FAMI通》率先公布了Wii版《丧尸围城》，这是一个相当明显的信号）。任天堂的用意相当明确，既然无法全面压制竞争对手，又何须以己短示他人之长，索性刻意淡化雪藏，反而让人无法摸清底细。任天堂的第一方游戏确实也处在青黄不接的时期，该社为了在本次视频主机大战夺取主动权，在最初的两年时间里已经把旗下的王牌倾囊而出，2008年进入调整期原本是意料之中的事情，任天堂的攻击节奏控制的相当完美，本年度其他两阵营也已王牌出尽，短时期内竞争压力会有所减轻，下一轮更激烈的交锋必将在2009年全面展开。任天堂社长岩田聪虽然透露《塞尔达传说》等新作都在开发中，但连哪怕一张诠释概念的影像图片也未曾展示，显然在隐藏着真正实力，等待最佳时机全力一击。

拿破仑曾尖锐指出：“只有失败者或落伍者才会对现状感到惊慌恐惧……”



目前的任天堂肯定不是失败者，更不会是落伍者。旗下两款主力商品Wii和NDS都处在迅速普及的黄金时期，牢牢主导着全球市场的潮流方向。从上半年的业界大势来看，Wii并没有如某些预言家期望的那样势衰力竭，《GTAIV》和《MGS4》等超大作的轮番轰炸围剿也丝毫不能阻挡其前进步伐，已经将竞争者远远甩在了身后。作为市场的领先者，任天堂完全没有必要气急败坏地和竞争对手同台对垒，以好整以暇的姿态静观对手出招，反而更能从容制敌。面对着微软如此穷凶极恶地猛烈攻势，任天堂以青菜豆腐式的家常小菜示人，非但不是无能怯懦的体现，反而充分证明其胸有成竹。

对于《FFXIII》移籍至X360，任天堂肯定比索尼更早有了心理准备，毕竟该社和Square Enix有着20年以上的恩怨纠葛，彼此早已知根知底。SE这样一个喜欢玩弄平衡权术的厂商，既然当初把"《DQ》系列"正统作给了NDS，实际也意味着Wii将和《FFXIII》基本绝缘，任天堂想来也并无得陇望蜀之心。《FFXIII》移籍至X360对于任天堂来说利弊参半，短期来看对于目前处在恢复上升阶段的索尼无疑沉重打击，任天堂可坐收渔翁之利。而从长远判断，一旦微软在日本市场取得突破口，任天堂未来面临的竞争压力势必更大。

岩田聪说："我们今年最重要的任务就是隔离在非核心和核心用户之间的障碍，尤其是心理上的阻隔"

截止2008年6月末，任天堂持有的现金资产已经达到约110亿美元，完全有能力仿效微软采取金钱攻势拉拢第三方。然而任天堂深知这是一场危险的马拉松，微软很乐意看到类似的局面发生，财力稍弱的一方必然会在无休止地金钱交易中被彻底拖垮。任天堂显然无意采取收买方式换取第三方支持，努力争取以真正的实力说话（市场占有率），只要硬件普及量达到相当规模，第三方迟早会趋之若鹜。目前，随着Wii全球销量逼近3000万台，NBGI、Capcom和EA等厂商已经明显加大的参入力度，未来第三方的力作会不断涌现，届时核心玩家的抗拒心理也可能因此逐步消融。

岩田聪说："任天堂一直在努力争取领导业界，一直在挑战自我"

在任天堂前一次主导TV游戏产业的最后一个年头（1995年），整个产业的总规模不过80亿美元，如今当该社再次站在业界之巅，市场总规模已经达到了400亿美元左右，许多人在担忧这家京都老铺是否还有能力领导产业发展，这个问题想来也是岩田聪等任天堂经营层一直在思索的。任天堂目前正努力走出一条前人未曾涉足的道路，力图把市场蛋糕继续做大做强，但是目前整个市场的复杂性已经远远超出了当年，稍有不慎的话，完全有可能发生NINTENDO SHOCK。任天堂的下一步将怎么走，已经成为了所有人的哥德巴赫猜想。

行文之前，笔者再度重温了一遍任天堂发表会的现场视频，发现了一个忽略的细节：当宫本茂等人在舞台上自得其乐地忘情演示着《Wii Music》之时，台下记者居然没有给予任何掌声。

世界的任天堂落寞至斯，诚可叹矣！

PART 3 皇帝的新衣



索尼的E3 2008无疑是一幕安徒生童话剧，人们清楚看到了失去广大第三方前簇后拥的昔日君王居然是那般的楚楚可怜、那般的破绽百出。

SCEA总裁Jack Tretton以回忆初代PS创业时的坎坷作为战略发表会的开场白，他似乎在努力暗示所有人，目前的困境仅仅是暂时的，PS3将拥有非常旺盛的生命力。索尼似乎并没有意识到今时已不同往日，当年世嘉的持续战斗力远不能和现在的微软相提并论，任天堂也不再是吴下阿蒙，复制当年的成功经历并不具备理论可行性。

由于《FFXIII》移籍事件，Square Enix成了发表会的绝对禁句，据说索尼在震怒之下临时砍掉了所有SE相关的发表内容，我们实在也难怪该社心胸狭窄，任何一个有正常智商的人士目睹了微软发表会尾声那一幕现代都市肥皂剧式的演出，都无法不认为是针对索尼肆无忌惮的公开挑衅。无论如何，索尼确实已经不复当年君临天下时的宽容和矜持，昔日尽管Capcom和竞争者不断暗通款曲，索尼依旧没事人似的在PLAYSTATION PARTY上为之颁奖喝采，其宽大态度以至于让多数舆论压力都直指Capcom。索尼原本可以装做没事人似的继续用PS3版《FFXIII》来宣示其正统性，但似乎该社与SE的关系已经急剧恶化到了难以圆转的地步，以至于彼此相互配合演出一场假凤虚凰和谐剧的可能性也荡然无存。虽然索尼维持着表面的矜持，但是临时修改戏份造成的慌乱依然无法掩饰，Jack Tretton在会场上居然将已经发售日版的PS3《战场的女武神》错认为PSP新作隆重加以推介，如此荒唐的错谬绝不仅仅用技术问题可以掩饰。索尼试图用刻意淡化来消除《FFXIII》移籍的负面影响，此举反而加深了外界的忧虑，人们不清楚该社手里尚存几张独占王牌，《铁拳6》会不会成为下一个《FFXIII》？

> **索尼的E3 2008无疑是一幕安徒生童话剧**

索尼的未来之路将何去何从？

索尼在发表会上全力展示的内容和Jack Tretton会后接受Gamasutra记者专访时的发言都表明了该社已将精力集中在发展第一方游戏上，Tretton对微软花钱收买第三方的策略表示了异议，认为软件的自力更生是索尼未来坚定的投资方向。他似乎忘记了一个足以让索尼颜面扫地的现实，至今为止PS3平台对硬件销量推动最明显的游戏并非出自本社名下，而是Konami的《MGS4》。索尼试图模仿当年的任天堂走自力更生道路，显然该社并没有任天堂有那么多老本可以啃，开发团队的工作效率更是远远不如。从这次索尼倾囊展示的家底来看，非但不能让外界稍微松一口气，反而更加为之忧虑。被寄托了无限期望的《杀戮地带2》连续第四年影像出展，亦没有透露多少足够吊起玩家胃口的细节来延续他们的耐心。而作为本社最有力的王牌《GT赛车5》，山内一典公开声明可能要到2010年才能正式完成。久已传闻的《战神Ⅲ》，目前也仅有一张概念图。笔者非常怀疑索尼对《杀戮地带2》这个典型烂尾工程倾注大量心力的实际意义，即便该游戏能够像当年开发了整整三年的N64《塞尔达传说 时之笛》那样传世不朽，须知《时之笛》也并未能挽狂澜于既倒。除了加快内部整合提高自社产品开发效率以外，索尼当前有许多棘手问题需要尽快解决。比如全面撤换广告代理商，让消费者能全面了解到PS3/PSP之与其他厂商产品不同的魅力。索尼还应当加速完善PS3的开发环境，尽可能减轻第三方的压力。

《FFXIII》移籍事件不可避免地极大动摇了第三方以及消费者对于索尼的信心，大言不惭已于事无补，或许此刻最需要的是索尼集团总裁霍华德·斯特林格爵士及时站出来表态，让人们清楚TV游戏产业成败关乎索尼整体利益，SCE并不是企业内的孤岛，索尼集团会坚定不移地将这场游戏玩到底！

后记

就在E3这场闹剧开锣的前一天，笔者不幸自掏腰包去欣赏了著名导演吴宇森执导的历史大片《赤壁》，该片的序幕高潮迭起，演绎了连续数分钟长镜头的激烈打斗场面，然而由于开始阶段用力过猛，此后几场大同小异的战争场景却再也无法提起观众的兴致，导致欣赏情绪大受影响，应该算是一部节奏控制存在严重问题的失败作。

有许多声音批判任天堂和索尼的E3战略发表会很无聊很沉闷，实际上个人感觉这两场厂商秀的演出中规中矩，基本都表达了试图向外界阐述的战略意图，然则因为首日微软发表会上爆出了惊天大冷门，以至于让迫切期待有针对性下文的玩家们大失所望。如果把微软发表会放在最后一场押阵，本届E3的观赏性和话题性或许更会成倍提高。

和本人对《赤壁》的严重失望相反，同观的某友却看得津津有味，在归程路上他嘲笑笔者期望过高，人心苦不足。

或许人们对于任天堂和索尼的E3战略发表会的种种失望不满也源于过度期待，烦恼和怨念往往源于奢望……

UCG 2008 E3 颁奖礼

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

E3 2008

文 光年 协力 多边形、玛娜 美编 anubis



平台奖项

2008年的E3已经落幕，如果说去年规模缩小的E3仍有众多大牌游戏撑腰的话，今年的E3只能用四个字来形容“乏善可陈”。尽管回到了那个曾经见证了展会辉煌的洛杉矶展厅，但E3的魔力似乎已经消失。值得关注的新公布游戏一只手就数得过来，往年热闹的硬件方面也波澜不惊，这还是那个曾经是玩家节日的E3吗？

在一个号称业界最大规模的游戏展会上，《最终幻想 XIII》这款公布了两年，开发进度仍是未知数的游戏的跨平台消息成为了最大的一条新闻。无论对于今年的游戏业还是对于主办方ESA来说都是一件尴尬的事。那些新鲜的原创游戏、好玩的想法都到哪里去了？E3，没有给我们答案。

和往年一样，本刊编辑部会从E3上出展的众多游戏中为各个平台和一些主要游戏类型甄选出得到我们认可和肯定的作品。或许它们不是新面孔，但是它们扎实的制作水准和追求革新的态度仍然在E3上给我们留下了深刻的印象。

《战争机器2》

X360平台最佳展出游戏

提名游戏：《神鬼寓言 2》、《求生之路》



今年的11月，每一个拥有X360的玩家都知道应该去游戏店买什么，这就是《战争机器 2》的魔力。在本届的E3上，制作方公布了足够长的关卡试玩影像和类似于生存模式的“部落模式”，更多的战斗花样，更大规模的战争，让这个从1代开始就让人惊艳的系列散发着诱人的气息。

正如制作人Cliffy B所说的，2代会“更大、更恶，更棒。”这样的纯粹美式的制作理念加上电影般的游戏场景会在你拿上手柄的那一瞬间洗刷你的价值观。如果说游戏的东西方制作理念就像是地球的两极，那么《战争机器 2》无疑是站在西方极点的少数几款游戏之一。

在本次E3的X360的提名阵营中我们还看到了《求生之路》这个去年公布但仍然不显山露水的游戏。它的理念接近于《生化危机》的在线对抗版，由制作《CS》的小组负责开发，同样给我们留下了深刻的印象。

※你可以翻到20页查看《战争机器2》的新模式报道。

《抵抗2》

PS3平台最佳展出游戏

提名游戏：《杀戮地带 2》、《机车风暴 太平洋裂谷》

《抵抗 2》的前作在PS3的发售初期曾经是中坚力量，让很多玩家初步感受到了次世代游戏的机能潜力。不过现在回头看当时的画面多少有些简陋，今年制作组带着他们的新作再次杀回E3。巧的是，他们和也将在今年底上市的《战争机器 2》祭出了同一个法宝——巨型敌人。相信看了今年E3上巨兽利维亚桑的现身，很多玩家的精神都为之一振。

进化的画面和关卡设计，3种游戏模式、60名玩家在线对战、300英尺高的巨兽，这一切的确值得PS3玩家的期待。

在它的同类竞争者中《杀戮地带 2》的画面表现同样出色，但是试玩中暴露出的问题加上透露出的信息量并不充足，让我们不得不忍痛割爱。



※你可以翻到46页查看我们对《抵抗2》的详细报道。

注：本次评选的平台奖项和类型奖项仅针对在本次E3上展出的游戏。

《生化危机5》

E3 2008最佳展出游戏

提名游戏：《抵抗 2》、《战争机器 2》、《神鬼寓言 2》





在本届的 E3 上，这款游戏相片级的画面、大量的新增要素、厚道的两个试玩关卡，都让我们看到了这个系列在次世代主机上即将崭露的光芒。

可以看得出在前作转型动作射击之后，本作还将延续强调作战和动作的路线，并在其中融合更多其他游戏类型的元素。或许随着家用机机能的提升，游戏类型间的融合会愈演愈烈。用最合适的形式去表现最合适的内容，正是一种满足玩家需求的表现。Capcom 显然深谙其中的道理。

另一方面，对于《生化危机》这个玩家们已经习惯一个人面对恐惧的系列，双人模式公布之后给人的感觉就是惊喜。从此你脑中对于这一系列的印象将需要彻底更新。尽管在基本的游戏架构上变化不大，但在本已相当成功的前作基础上进行进化，可能是进入次世代的这关键一步上比较稳健的决策。

实际上在今年 E3 中，和《生化危机 5》同样有着爆棚人气的《战争机器 2》的确让我们很难取舍，但是综合评价两款游戏在 E3 上的表现，我们还是选择了给出了更多实际内容的《生化危机 5》。





※你可以翻到第8页查看本刊对《生化危机5》的大篇幅全面报道。

《动物之森 城市人》

Wii平台最佳展出游戏

提名游戏：《雷曼 疯兔危机 电视聚会》、《Wii Music》、《Wii Sports 运动胜地》、《丧尸围城 丧尸的祭品》

自从第一代发售以来，历代《动物之森》的新作变化都不大，但却屡次推出都有众多玩家买账，不能不说是一件不大不小的奇迹，归根结底，其中的原因就在于游戏中充满了社区感的闲适生活与家一样的温馨感，产生了浓厚的感情之后，自然其他外部因素也就不那么重要了。不过这次在 Wii 上推出的最新作可以说是让人大跌眼镜，不仅在传统的村庄之外增加了全新的城市部分供人探索；加入了拍照的功能供玩家保存难忘的游戏时刻；更是引进周边 Wiispeak 提供聊天功能，加强玩家与玩家之间的沟通，其诚意可见一斑。三大主机推出以来，只有 Wii 没有建立起相应的社区，相信《动物之森 城市人》营造的社区氛围所带来的归属感与交流感可以弥补这一遗憾。



※你可以翻到34页查看我们对《动物之森 城市人》的报道。

《抵抗 惩罚》

掌机类最佳展出游戏

提名游戏：《恶魔城 圣教密令》



在今年的 E3 上我们注意到一个有趣的现象再次重演，索尼为了充实 PSP 的游戏队伍再次将自家主机上有号召力的大作另辟蹊径放到了掌机上。最早是《杀戮地带 解放》，接着是去年获得本刊 E3 最佳掌机游戏殊荣的《战神 奥林匹斯之链》，今年轮到了《抵抗 惩罚》的亮相。尽管之前断断续续有传闻，但是这次公布仍然让人有些吃惊。

更令人吃惊的是它精美的画面和稳定的运行速度。尽管由 PS3 上的主视角射击变成了动作射击，但是对于掌机玩家来说这绝对是一份厚礼。

本届 E3 上 NDS 平台热门游戏《恶魔城 圣教密令》的表现一如既往的稳定，但是相对于前几作它的进化度有限，这也是我们没有将它列为最佳的原因。

※你可以翻到62页查看我们对《抵抗 惩罚》的报道。

类型奖项

E3最佳平台动作游戏 《斑卓熊大冒险》

提名游戏：《小小大星球》

就像是点击式冒险游戏上个世纪的衰落一样，随着技术的进步，电子游戏所擅长表现的内容也在不断变化。我想对于诸位玩家来说《超级马里奥》和《古惑狼》绝不是陌生的词汇，但是我们也亲眼见证了平台动作游戏这个类型的衰落。



今年的E3上我们迎来了另一个著名平台动作游戏的回归——《斑卓熊大冒险3》。它有着平台动作类型必不可少的幽默细胞，并且融入了变化多端的改装车元素。尽管自由的系统让它感觉起来和传统的平台动作游戏很不一样，但是无疑现在的玩家们需要这样的变化。

E3最佳动作冒险游戏 《寂静岭 归乡》

提名游戏：空缺

和其他的动作类型不同，动作冒险中故事和解谜的元素是这个类型的精华。在今年的E3上《寂静岭 归乡》的制作人表示，尽管游戏的动作要素要远超系列前作，但是系列的各类悬疑解谜的部分仍然会占游戏的重要部分。这的确让很多喜欢冒险解谜的玩家放了心。继《生化危机》离开这个类型之后，如果《寂静岭》也变成射击游戏，对于这一类型来说绝对是一种遗憾。



E3最佳动作射击游戏 《生化危机5》

提名游戏：《战争机器2》



以过肩视角为依托的射击游戏成了现在动作射击的流行的做法。《生化危机5》无论是在环境的营造上、角色的描绘上，还是在射击视角的安排上都堪称是这个类型中的佼佼者。

E3最佳角色扮演游戏 《神鬼寓言2》

提名游戏：《无尽的未知》

因为是更偏欧美市场向的展会，所以在E3上出现的角色扮演游戏并不多，《神鬼寓言2》这款非典型的美式角色扮演游戏当之无愧的称霸了这个类型。尽管当年因为Xbox在国内的普及度不高，让《神鬼寓言》的知名度和它的质量很不相称。但借助今天的X360平台，你会见识欧美人在高自由度角色扮演游戏方面的高超造诣。





特别奖项

目瞪口呆奖 《最终幻想 XIII》

E3就像是《最终幻想 XIII》的一个舞台，经历了2006年的惊喜公布，2007年的遗憾缺席，2008年它终于跨出了多平台这一步。微软的大屏幕上出现游戏logo的那一刻，无数记者、制作人、PS3玩家都上演着一种表情——目瞪口呆。那么X360玩家呢？毫无疑问，同样是目瞪口呆。



热闹试玩奖 《雷曼 疯兔危机 电视聚会》

如果说今年有哪款游戏的试玩盛况能够赶超往年E3的话，那么就非《雷曼 疯兔危机 电视聚会》莫属了！游戏一代就经常玩得人手舞足蹈，这一代则更加让人疯狂！E3试玩区几乎一整天都可以看到有老外拿着双节棍手柄在这里以几乎痴狂的投入度随着电视上的疯兔们一起“龙虎乱舞”，而吸引的观众也常被逗得前仰后合。这些红眼睛的疯兔们还真是为E3现场带来了不少乐趣呢！



生动演示奖 索尼新闻发布会

本届的索尼新闻发布会上，真正吸引玩家的内容并不多，但是索尼显然在表现形式上特别下了一番功夫。继续像往年一样让高层出马来念数字？估计台下的记者会昏昏欲睡的。于是聪明的索尼公关人员搬出了《小小大星球》中的几个宝贝儿。看着几个粘土小人跳上蹦下的为大家演示数据，让现场气氛顿时活跃了不少。用意很明确，各大媒体在提到这件展会趣事的时候免不了要拍下几张标示着索尼业绩的照片，这宣传的效果嘛也就达到了。



E3最佳竞速游戏 《机车风暴 太平洋裂谷》

提名游戏：《完美机车》

本届E3众多拟真类竞速游戏的缺席，给了这款强调动作性的赛车游戏一个独占鳌头的好机会。《机车风暴 太平洋裂谷》作为索尼的扛鼎力作，有了前作的高起点，本作进化明显。新鲜的环境，更加有策略性的赛道，聪明的AI，全面体贴FANS的种种改进都让我们相信《机车风暴 太平洋裂谷》的素质值得信赖。



E3最佳音乐游戏 《摇滚乐队2》

提名游戏：《吉他英雄 世界巡演》

和去年《吉他英雄 III》夺魁，《摇滚乐队》失意的状况相映成趣的是，今年的结果刚好调了个。经历了1代的积累之后，无论是乐器周边还是游戏的操作乐趣，两款游戏几乎变成了这一类型中等量齐观的巨头。但是《摇滚乐队 2》在E3上公布的的84首歌单，外加20多首免费下载曲目和年底近500首曲库的承诺绝对让乐迷们疯狂，看看AC/DC、Bob Dylan、Metallica和Pearl Jam这些星光熠熠的名字，实在是让我们无法拒绝。





E3最佳主视角射击游戏 《抵抗2》

提名游戏：《使命召唤 战火世界》、《杀戮地带 2》

没有了去年《使命召唤 4》一枝独秀的称霸局面，今年的主视角射击游戏竞争依旧相当激烈，不过鉴于其他两款游戏在E3上的表现都有一些待解决的问题。放出了罕见怪物的《抵抗 2》明显水准更加有保证。



E3最佳即时战略游戏 《光环战争》

提名游戏：《末日战争》

对于以宏大剧情为依托的“《光环》系列”来说即时战略的确是个不错的选择，但是专门针对家用游戏机？的确让我们捏了一把汗。在体验了一番操作之后，让我们稍微放了心。能换一个维度来探索光环的世界，这种吸引力和号召力之强实在难以想象。





最吊人胃口奖 索尼

当然，每个人都知道世界上有《战神 III》这么一个东西，但是问题就是什么时候来？今年索尼在发布会上公布了一段1分02秒的影像绝对让大家看得目不转睛，不过游戏的实际画面呢？游戏的发售日呢？没人能告诉我们答案。连演示者也只用一句“这是《战神 III》。”轻描淡写的带过。当一批媒体同行都满心期待着更多解释的时候，影像戛然而止，就像是过山车停在了最高点，然后要求游客自己走下来一样。最吊人胃口奖，索尼，今年就颁给你了。



最体贴用户奖 微软

除了大量游戏之外，微软在今年的E3发布会上确认了新一轮X360面板界面升级，这次预定在今年秋季开始的升级会让X360用户界面和Xbox Live Marketplace焕然一新，此外还将增加虚拟形象等部分新功能。给人的感觉就像是把X360的操作系统从XP升级到Vista那么爽快。

另外微软还宣布了把游戏完全安装在硬盘上这个足以和蓝光优势抗衡的功能，更棒的是X360还计划支持16：10的画面比率，这意味着所有用显示器玩游戏的玩家不必再受画面变形的困扰。本次E3上的微软堪称“为人民服务”的标杆。



搏命演出奖 彼得·摩尔

彼得·摩尔，这个名字你熟不熟？那个右臂《光环 3》、左臂《GTA IV》的家伙。从X360业务主管的位子跳到EA Sports之后，显然他没有第三只手可以纹游戏名字了。不过E3上他还是在EA自家的《重拳出击》(Face Breaker) 里找到了自己的位置。想要打趴他就到游戏里来试一试吧，彼得·摩尔将自己的面部扫描数据放在了游戏的编辑器中，任何玩家都可以做一个和他长得一模一样的拳击手。E3的试玩展台上尝试挑战他的人络绎不绝，为了EA这回彼得真算是搏命演出了。




■洛杉矶Downtown华灯初上的夜景。

文 多边形　美编 NINA

托大家的福，在下能有幸每年都跑一趟洛杉矶，算下来今年已经是第五次。虽然每次都被来来回回倒来倒去的时差折腾得够呛，但我依然对此感激涕零。承蒙读者老爷抬爱，每年从E3回来都会写的一篇游记，算是比较受欢迎的栏目。翻看往年的游记，只觉一年比一年熟悉，仿佛时空回转，那时那景历历在目。坦言之，再美的城市，再豪华的E3，让我写上五遍也难免缺乏一些新意，虽不至于沦为流水账，但就怕给位读者看过之后觉得有些黔驴技穷。所以今年的游记，咱们干脆就集合这五年来的点点滴滴，给大家来个满汉全席吧！

洛城五年纪行

航班

其实每年出发前订航班是个很头疼的问题，除了2004年是北京方面的同事帮我们代劳以外，后几年都是我自己打电话到航空公司询问时间和价码，然后互相比较，选择性价比比较高的航班坐之。

2004年的时候，北京方面的同事帮我们预定了中国东方航空公司的从上海直飞洛杉矶的航班。那时我和Gouki都是第一次出国，对这方面也没什么经验，而北京方面的同事也没有给我们交待清楚，结果让我们在头天晚上接近半夜飞往北京，躺下还不到六个小时又赶往机场，与他们会合后再折腾到上海，最后才坐上飞往洛杉矶的班机。顺便说一句，后来回到上海的时候我们俩坚定地选择了直接从上海出关，而没有再绕道北京返回深圳，虽然因此多掏了两千多的机票，但为后来杂志制作争取了不少时间。

后来的这几年，我们便不再选择这种绕弯子的飞行路线，因为我打听到了更便宜的境外航班路线——经港飞——顾名思义，就是搭乘从香港出发的航班。选择这样的路线首当其冲的好处就是节约开支，如果是国内直飞境外的航班，乱七八糟的费用加起来怎么也要万余元，例如那年东航的航班，一个人来回的费用居然达到了离谱的一万五千元有余（不过这是2004年的价格，这几年有没有什么变动不太清楚）。而如果选择经港飞的航班，这个费用至少可以节约一半左右，例如05、06、07这几年我都是选择从香港出发经台北转机再飞往洛杉矶的中华航空公司航班，价格都是7000元左右，比起上面东航的价格来真是“折上折”。不过今年稍微有点离谱，因为华航的班机都被定光，不得不选择从香港直飞的香港国泰航空公司的航班，比往年贵了2000多元，但比起我后来打听的国内航空公司的价格，也还是要便宜不少。如果读者朋友有出国的机会，尤其是自助旅行的话，建议选择经港飞的航班。

选择经港飞的第二个好处，便是可以享受到更好的空中服务——我在这里首先声明，并不是说国内航空公司的服务不好，而是说境外航空公司的服务“更好”，所以请那些好事者不要给我随便乱扣“崇洋媚外”的帽子。比如以华航为例，给我留下印象比较深刻的就是机上的美食（其实经济舱的食物再怎么说也很难算上美食，只是与国内航班的食品相比较而言），从香港飞往台北的路途比较短，如果恰逢午饭或晚饭时段，一般都会送上一盘精美的小吃——去年那一碟精美的小煎包和春卷令我印象深刻，而且他们提供餐饮的工具（刀叉之类的）都是金属的，并且显然都是冷处理过的——对饮食稍有点研究的读者应该知道这意味着什么——比起国内航班的塑料刀叉来说，既显得高档又注重了环保。

第三个好处，则在于境外航空公司的机上娱乐项目都准备得很充分，各类热门电影电视剧、最新流行专辑、简单的互动游戏、甚至还有专为小朋友准备的儿童节目，都能陪伴你度过无聊的飞行旅程，纱迦曾特地撰文盛赞那年去TGS时乘坐的ANA航班上的电影，由此可见一斑。当然，如果你实在闲得无聊，还可以直接从座椅上拨打国际越洋电话找人聊天，只不过费用稍微贵了“一点”——每分钟8.8美元。

基本上，按照我个人的建议，如果你有机会出国自助旅行，尤其是去美国ＬＡ或者日本东京这样的大都市，我推荐你选择经港飞的航班，价格便宜量又足，何乐而不为呢？尤其要特别提到的是，今年国泰航班的座椅是我坐过的最舒服的。坐过飞机的读者应该知道，飞机上的座椅一般都是那种靠背直接往后倾斜的方式，这样的方式所带来的困扰就是对会给后面的乘客带来麻烦，比如后面的乘客正放下小桌板在喝饮料或吃饭，你把靠背往后一倒……后果可想而知。而更可怕的情况是，如果小桌板上放的是笔记本电脑，那很有可能因为笔记本屏幕打开的角度与靠背后仰的角度“针锋相对”而直接把笔记本的屏幕压碎——我有两次都差点遭遇如此惨剧，若不是眼疾手快，怕是又要有一场官司可打。而国泰航空的座椅，则采用了固定靠背+活动内衬的设计，固定的靠背不会影响后面乘客使用小桌板，而活动内衬又可以以一个相对较为舒缓的角度让乘客小憩，这实在是个相当人性化的设计。



□在索尼发布会后，与一位外国同行聊得兴起，遂合影留念。

饮食

“民以食为天”，所以接下来咱们就谈谈吃饭的话题。不瞒您说，我在洛杉矶最头疼的就是吃饭的问题，这个问题主要分两个方面：第一是不知道该吃什么，第二个是不知道该怎么吃。

其实第一个问题问起来会让自己觉得有点对不起洛杉矶的美食，我们先放下那些琳琅满目的美式餐厅，就算是吃不惯牛排的中国人，在洛杉矶也能找到遍地的中餐馆。从川菜、湘菜、广东菜，以及北方菜系和江浙一代的口味，甚至连全聚德、小肥羊、东来顺这样的国内名餐馆，都能找得到，但这些中餐厅有两个普遍的问题就是“贵”和“味”。贵，就不用说了，一碟普通的麻婆豆腐都可以买到11美元，一家人四菜一汤的普通菜肴下来，怎么也能吃出个六七十块去，这在当地算是有些贵的一顿饭了；味，就更不用说，这些从菜名上看起来和国内无异的菜肴，吃到嘴里是怎么品也品不出国内那原汁原味的口味，而造成这个问题的原因有二，第一是烹制方法的问题，极少能有把国内烹制方法原封不动搬到国外获得成功的，绝大多数都是为了照顾当地居民的口味而做了或多或少的更改，更绝的是，现在有不少老外厨师开始学做中国菜，例如某日早上我和罗老师去一家永和豆浆吃早点，赫然发现站在案台上的是一位中东厨子，你说这哥们儿做出来的中国菜能正宗吗？第二是佐料问题，美国人做菜极为简单，一点黄油一点酱汁一点沙拉就可以搞定一桌菜，哪像国内就算做个番茄炒鸡蛋也可以用到色拉油、味精、鸡精、食盐、砂糖等多种调料，而在美国的中餐馆虽不至于省到那个地步，但终归不会像国内餐厅那样准备那么多佐料，味道吃起来自然就差了一些。所以我去美国这么多次，仅仅吃过一次中餐厅——还是在不知情的情况下被别人带去的，那顿饭吃得我非常怀念社会主义的优越性。

第二个问题则与美国的食品有密切关系，因为美国食品总结起来可以用一个字形容——“糙”。比如我以前说过的牛排，要么就是煎得你一刀切下去还能溅出血汁，要么就是只把一面煎熟——而且还极有可能煎糊，尤其是那些汉堡里的。不过上面的说法稍有些夸张，美国还是有几家口味还算不错的牛排馆，作为美国人的主要食品之一，牛肉在美国人的生活里占据了十分重要的地位。这里说个题外话，老美吃牛排，基本全国就一种酱汁——一款A1牌的Steak Sauce(牛排酱)，我几乎从未见过哪家餐厅提供过另外一个品牌。另外比较“糙”的地方就是沙拉，我相信有读者去国内的必胜客吃过那里面的沙拉，假如我把国内必胜客的沙拉比作丁贝莉的话，那么老美的沙拉就可以用芙蓉姐姐来形容了——粗枝大叶不说，还显得奇形怪状，几片比手掌还大的菜叶就这么直接给你扔盘子里面，上面裹了一层看不出名堂的沙拉酱，简直让人无从下口，每次都是看一旁的老美吃得津津有味，所以很多餐厅即使是附送餐前沙拉我都一概拒绝，还是喝一杯饮料更实在。



□最后一天和罗老师一起吃的一顿红龙虾。

不过据罗老师介绍，美国尤其是加州还有一种美食组合更为有名，那就是奶酪+红酒，这两样都可以算是加州当地的特产。当然奶酪不是干吃，配上几粒蜜枣、一片意大利干熏火腿、夹在硬壳粗面的酵母面包中间，再来一杯加州索诺玛县特产的Zinfandel(金粉黛)红酒，“老美对这口算是无欲无求了”(罗老师语)。不过我毕竟不是老美，对酒精饮料也基本不沾边，所以怕是无福消受这无欲无求的美味了。

而一般来说，在美国最为普遍的就是满地的快餐店了，国内玩家比较熟悉的有麦当劳、肯德基、必胜客、塔可钟、吉野家、汉堡王等等，要想吃得又便宜又饱，这些快餐店就是最好的选择了，不过这些店里的食品和国内的完全不是一回事，都是针对老美口味开发的(塔可钟比较接近墨西哥口味)，所以如果你第一次吃的时候还不一定能吃得习惯。这里要特别提到一家快餐厅，叫“熊猫快餐(Panda Express)”，他的老板是华人，是一家在美国已经具有相当规模中餐快餐厅。餐厅内提供的基本就是两种或三种主菜加上一份主食的快餐，主菜听起来都是中国口味，比如蒙古牛肉、宫爆鸡丁、杏仁豆腐等等，但是吃起来味道则与你平时熟悉的这些菜式大相径庭，主食则包括炒面、炒饭或者白饭，口味也是相去甚远。其实严格说来这家餐厅的食物不算太好吃，我之所以要特别提到的原因是：这家餐厅的老板在这次汶川大地震中捐款600万美元，并且还在那段时间推出两款“赈灾特餐”，每卖出一份赈灾特餐，他就从收入里抽出50美分捐给灾区(大概是这个数字，具体我忘了)，所以我这次特地在这家餐厅多吃了几顿，算是表示一种无声的感谢吧！

这几年常看我E3游记的读者可能会记得，在洛杉矶有一家餐厅特别受到我和Gouki的喜爱，这家餐厅就叫Red Lobster(红龙虾)。自从2004年第一次品尝到龙虾+牛排的美味后，我们俩每年到洛杉矶都必光顾一次“红龙虾”，2006年杂志附送的E3 DVD中还有我手抓大龙虾的“珍贵”镜头(笑)。这家餐厅的味道着实不错，今年最后一天我和罗老师又去吃了一次，而且今年又更新了不少新品，味道美得一如既往，如果有读者朋友去美国，一定记得去找一家分店品尝一下。不过据罗老师说，美国真正的龙虾要数波士顿大龙虾最好味，如果你想吃的话，得花六个小时从西海岸的加州洛杉矶飞到东海岸的麻州波士顿才能得偿所愿……

刚才谈到了饮料，那么就顺便说两句。记得第一次到美国的时候，就被美国的同事告诫，要喝饮料，除了可乐和纯水之外，最多再挑选一下柠檬汁和橙汁，其他的饮料最好不要碰，因为一般都是不太合中国人口味的。有一次我特地尝试了一下，在麦当劳买早点的时候，拿着服务员给的空杯(美国这种快餐店一般都是给一个杯子然后让顾客自己去一旁的饮料柜台挑选自己喜欢的饮料)到饮料柜台挨个尝一口，果不其然，除了可乐、芬达、雪碧和一种柠檬汁之外，其他那些我连名字都叫不上来的饮料都有着各自不同的怪异口味，比如那种酸中带苦的，或者是完全品不出任何味道的(真是没有任何味道，连纯水的味道都不是)，实在是令人难以下咽。我曾看到有老美打满了一杯这没有任何味道的饮料，实在无法想像他是以何等的毅力才把这杯饮料喝下去的。

最后再罗嗦一句：会展中心一楼星巴克卖的汉堡是全世界最难吃最贵的(没有之一)！



□1.5美元一根热狗外加随意斟的饮料一杯，真是“一个便宜三个爱”啊。



■某日早上出门遇见一家“唐老鸭”过街。所有的车辆都停下来等它们。

交通

洛杉矶是一个面积超过一万平方公里的城市，在这个城市中没有车是不可想像的，所以这是为什么我们每年都要请罗老师来当我们司机的缘故。

我一直在怀疑洛杉矶到底有没有公共交通，罗老师给我的肯定答复是“有”，其实我在酒店对面看到过一个公交车站——不过如果不是罗老师告诉我，我一直以为那是个乘凉的棚子——最神奇的在于，我在这家酒店住了差不多三年，几乎就没看见过公交车在这里靠过站。据罗老师介绍，这边这种公交车大概半小时或者45分钟来一趟，住在当地的人都可以到社区服务站去领取免费的公交手册，上面印有该区域内公交车的路线图以及到站的时间，只有拿着这本手册，才能准确地搭乘这些公交大巴。所以说，对于我这样的外来客来说，这种公交设施基本等于零。

接下来就该说到出租车了，还记得2004年刚到美国的时候没有租车，结果头一天打车就花了一百多美元，心疼得不行。洛杉矶当地出租车的收费很简单，每一公里两美元，开多远算多远，不会有国内什么超过多少公里有加成或者半夜十一点后有夜补之类的，倒也省事。不过实际收费却有一个在我这样外来客看来不太合理的规定，那就是5美元以下的零头是不找的，比如你这趟车坐了6美元的费用，那么请掏10美元给司机，如果你坐了21美元的出租，那么请掏25美元给司机，就算你有零钱也不行，据说这个规矩基本上是全美通行。而另一个比较麻烦的在于，除了在市中心的那几条街之外，其他地方你在路边是很难很难拦到出租车的——今年我在参加完EA的新闻发布会后，在街上晃悠了差不多半个多小时也没能拦到一辆出租车——那么这些出租车都到哪里去了呢？答案就是给出租车公司打电话，如果你手头恰好有出租车公司的电话，那么一般来说最多不超过十分钟就能有一辆出租车停到你的面前，如果没有，也很好办，随便找个路边的商店餐厅或者酒店之类的，找他们要一个便是了，他们会很乐意为你介绍生意。

另外还有一种方式就是租车。一般来说在机场都会有几家租车公司的据点，你从机场出来就可以用信用卡免押金租上一辆喜欢的车辆，不过最好能提前在网上预约，这样可以确保租到一辆车，而且网上预定的费用也会有折扣。一般来说，一辆自动档的轿车每天的费用大概在30美元左右，如果加上每天的保险费，一天45美元也能搞定一辆车，如果再多掏5美元，还可以要求加装一个GPS装置，这样你就不至于迷路了。不过虽然你租车的时候，油箱是满的，但是之后再加油的费用就得你自己买单了，美国油价现在飞涨，每加仑单价普遍超过4美元，按照国内的计算单位来算差不多每升要9元左右，而国内现在加油站的价格大多都在每升6元左右，相比之下美国汽油的价格算是有些离谱了。不过你要记得的是，还车的时候一定加满油再还，否则他们会自动给你计算费用，按照老美的理论，如果你还车的时候油没有加满，他们还要派人去加满油再回来供下一个人使用，那么要补足的差价就不仅仅是油钱了，美国的人工费是很贵的。说到了租车，就顺便说说驾照，根据中美两国的协议，中国驾照在美国是可以开车的，不过需要到一个指定的地点去领取一个临时的美国驾照，只需要很少的费用。

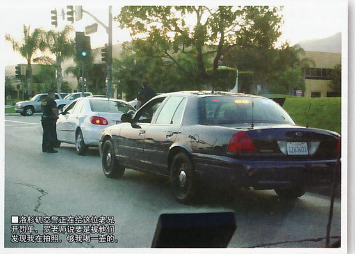
再接下来就该说到罗老师了。对于我这样不会开车的外来客来说，找罗老师他们旅行公司租车是最方便的了，其方式也有两种，一种是预约，比如说我跟罗老师约好，今天的行程有哪些，早上几点去会场，晚上几点再把我从会场接回来，这种方式就按照次数收费，比如每次50美元等等，可以提前谈价；一种是包车，说好哪天要用车，一天就全包给你了，跟着你鞍前马后，根据跑的路程，一天两三百美元不等。对于我这样基本一天都泡在展会现场的人来说，前者无疑是最划算的方式，因为不管怎样都要比坐出租车便宜，而且油价保险费什么的也不用你操心。不过即便这样，每年出差费用中，租车这一项要占到不小的支出，如果你将来有机会能出国，最好是能够自己租车，这样可以节约一些费用，也能体会到自驾游的乐趣。

谈到车就不能不谈到路，洛杉矶的高速公路之发达在全世界都屈指可数，连罗老师这样每天在高速公路上飞奔的人都说不上来洛杉矶到底有多少条高速公路。洛杉矶每天行驶在高速公路上的车辆超过四百万辆，其中最注明的圣塔莫尼卡（也就是去年E3的举办地）10号高速公路堪称世界上最忙碌的高速公路，这条路共有双向10个车道，每天有超过35万辆汽车通过！美国高速公路有这样几个特点：特点一，免费。是的，免费，你没有看错，要知道，美国高速公路的英文就是Freeway，直译过来就是免费的路，全美9万多公里的高速公路，大约只有不到十分之一是收费路段，而且价格极为便宜，相信不少在国内开车的朋友看到这一段都要哭了吧？那么这些高速公路的建设和养护费用从哪里来呢？如果要回答这个问题，等我们创刊《汽车实用技术》的时候再为您解答……开个玩笑，这问题说起来太复杂，简单概括就是美国联邦政府认为设卡收费成本高而且不利于高速公路的高效率运转，所以干脆通过征收燃油税来获取资金，谁开得路多，用的油多，谁交得税就多，听起来很合理吧？这个答案也可以在一定程度上说明美国油价为什么贵得离谱；特点二，Car Pool，对不起，我实在不知道该怎么去翻译这个单词，这是美国高速公路上大多数路段都会设置的一条专用道，其作用是供那些有两人或两人以上的乘客（包括司机）的车辆使用的一条车道，美国人的理解是：美国人大多都是人手一车，一般也就是自己开，如果有两个人或以上的人合用一辆车，那一定是有什么急事，所以就开辟这样一条专用道，在规定的时间里（比如上下班高峰）可以将车行驶到这条道上。一般来说用这条道的车不多，所以这样可以显著加快行驶速度，我和罗老师每天都能在这条路上看着身边堵在车流里的那些老美偷着乐。不过如果你一个人开车也想用这条道的话，那么就有最低341美元（洛杉矶价格）的罚款等着你，搞不好还会有更重的惩罚。

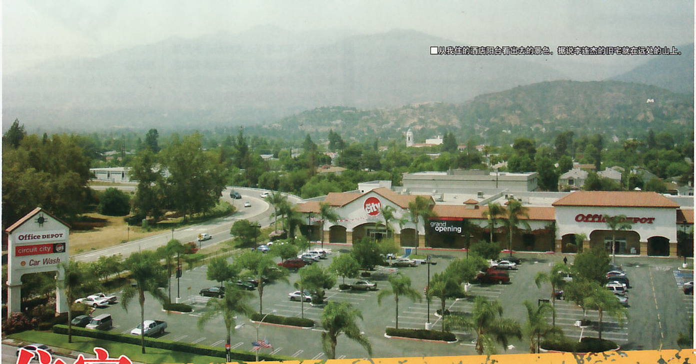
总之，在洛杉矶，如果你没有车就完全是个“残废”，除了在驻地半径范围500米之内活动外，你干不了其他事情。



■在洛杉矶，不小心抬头最容易看见的就是各种电影广告。



■洛杉矶交警正在给这位老兄开罚单，罗老师说要是被他们发现我在拍照，够我喝一壶的。



从我住的酒店阳台看出去的景色，据说李连杰的旧宅就在远处的山上。

住宿

洛杉矶是一个商务旅游城市，所以在当地的各种旅馆酒店就特别多，这个数量也是难以统计，反正你在洛杉矶的时候，等晚上华灯初上，从窗外望过去，凡是亮灯的地方基本都是酒店，因为私人民宅是不会舍得点那么大的灯光——好吧，以上说法确实夸张了点，但洛杉矶的酒店满地跑的确是个事实。

从我们参加E3的这几年走势来看，洛杉矶的酒店是一年比一年贵。04年我们住在Radisson Hotel的一家分店，这个算比较贵的，一晚大概是120美元；05年先是在一家Double Tree Hotel的分店住了两天，一晚大概是85美元左右，后来又换到另一家Marriott Hotel的分店，一晚也不过90美元；从2006年到今年，我就一直住在这家原来Sheraton Hotel下属的Four Points分店现在已经被Marriott Hotel收购的酒店里，费用也是逐年递增，06年100美元出头，07年120多美元，今年则将近150美元一晚（注意我以上说的都是不含税的价格）！这使得我们出差成本日益高涨，其实我们选择的这些酒店还算是平价的，如果你想住在Downtown，一晚超过200美元的酒店有的是，如果你想去迪士尼乐园玩上两天，那500美元一晚的迪士尼主题酒店你舍得吗？并且由于从今年开始开放了中国公民因私赴美旅游的大门，相信洛杉矶的酒店价格只涨不跌。

洛杉矶除了这种酒店之外，有没有便宜一些的住所呢？当然有，那就是更加遍地的Motel，国内一般称为汽车旅馆，大家可能在一些电影或电视剧里看到过，那种一个院子周围都是平房一间连一间的汽车旅馆。这些汽车旅馆也分高中低档，最低档的二三十美元就可以凑一晚，不过安全嘛……就很难保证，比如半夜有人敲门，运气好的只是个来碰碰运气的妓女，运气不好的是向你兜售大麻的瘾君子，最倒霉的莫过于你第二天一起床发现自己可能只剩下一条内裤了。高档的汽车旅馆也有贵到80美元一晚的，这所谓"高档"并不一定是设施高档，而仅仅只是因为这些汽车旅馆占到了一个好位置，比如去年在圣塔莫尼卡举办的E3，就让那些在海滩边的汽车旅馆赚了个饱，当然平时旅游旺季这里也是客满为患。

说到旅馆就顺便谈谈小费。小费在英语中叫Tip，给小费最多的地方就是餐厅，在洛杉矶，有些旅游景点的餐厅会把小费直接打到账单上，以免有顾客"忘记"给小费，而一般的餐厅则就看顾客的自觉性了，一般来说你按照账单的10%，在付账后夹在账单夹里放在桌上就可以，不过一般最好不要少于5元，当然这个是根据你吃饭的地方来定的，比如你去吃顿快餐就没必要给小费了，最多找的零头不要了。而住旅馆的时候，在每天出门的时候，最好也在床头放上一两美元作为小费送给帮你打扫房间的服务员，算是一种奖励。这些小费在美国社会里都是约定俗成的，并没有严格的法律来规范你，但是会作为一种社会公德和一条不成文的规矩，在这里的每一个人都应该遵守。



爱不释手的iPhone 3G，不知道国内何时能引进。



硕大的《Wall·E》，真想去看啊……可惜没时间T_T



■E3开展第一天，刚刚拿到记者证。

E3

闲扯了半天，话题终于回到E3上了(汗)。

我一直都觉得我是个很幸运的编辑和玩家：2004年我和Gouki一起来到洛杉矶会展中心的时候，正逢E3十周年，我们俩一起见证了E3的最高峰时刻；2005年，除了我俩之外，当时还在职的阿修罗和Soul与我们一起同行，他们俩至今还记得"红龙虾"的美味；2006年，同行的改为星夜和小龚师傅，他们俩同样对"红龙虾"赞不绝口，而对E3向往已久的星夜一路上都兴奋得不行；可惜的是，从2007年开始E3进行了大规模的调整，从一个大型展会变为商务峰会，出于某些因素的考虑，这两年都只有我一个人飞赴洛杉矶进行实地采访，一路上难免有点孤单……

其实对于商务城市洛杉矶来说，每周都有各种大大小小的商务展会举行，不过E3作为一个世界性的大型展会，历来在洛杉矶都是受到相当程度的重视。E3改组之后，当地的旅游业受到不小的冲击，连出租车司机都抱怨连连，因为原本E3举行的五月间，是属于当地旅游业比较清淡的一个季节，而E3正好可以保持他们那个月的收支平衡，现在这改组连带把举办时间也改了，他们自然有些不满。

实际上从这两年更改规模后的实际效果来看，用一个词来形容就是"得不偿失"。打个不太恰当的比方，原来的E3好比是个大型菜市场，原本每天买菜卖菜讨价还价好不热闹，忽然有一天城管部门说，这个菜市场太闹了，你们卖菜的租这么大的摊位成本太高，我们在隔壁准备了一间小店，你们可以租小一点的摊位，价格也便宜，用不着这么大排场，于是菜贩子们都搬了进去，结果虽然成本是降低了，也不再那么吵吵闹闹了，但是发现来光顾的顾客却越来越少了。

游戏是什么？游戏是一种娱乐产业，娱乐产业最注重的就是气氛和喧哗，就好比你非要两个喜欢大杯大杯畅饮啤酒的人用每次只能斟二两的小酒杯喝酒一样，品不出那个味道也品不出那份热闹。当然我在这里这样说可能有些站着说话不腰疼，毕竟当时E3改组是获得了不少厂商支持的，但是你看现在，有多少当时支持的厂商已经退出E3？有多少当时支持的厂商如今却说着"E3不适合公布新游戏"的风凉话？有多少当时抱怨E3费用太高的厂商如今却又嫌E3今不如昔？

另外一个方面，从E3的举办时间来看，如今的七月实在是一个很尴尬的时间。绝大部分公司的财年都在三月底结束，从四月开始是一个全新的财年，每家公司对下一年的公司整体发展经营策略都会有一个新的调整，而五月的E3则是一个他们展示下一个财年发展计划的最恰当时间，而且即使是这个计划在E3上表现不够出众，那也还有等待展会结束后做一些紧急调整的余地。如今改到七月，大多数公司的新财年计划早已定型，这个时候如果亮出自己的底牌显得为时过早，如果不亮又怕失去市场的关注度，所以是一个两难的时间段。这一点从今年三大厂商的发布会来看，表现得尤甚。

再来说说今年的E3。其实历年的E3都有个特点，那就是最重头的内容实际上是在三大厂商的发布会上公布的，今年也是如此。对于今年的E3，我总结一句话就是"成也微软，败也微软"，为什么呢？"成"是感谢微软今年给我们带来了可以说是游戏业近十年来的最大新闻，"败"也同样是因为这条新闻，使得其他的新闻都变得有些不再那么重要，若干年后当我们回忆起E308的时候，恐怕只剩下这条新闻了。另外，比去年更甚的是，由于会展中心里大大小小的会议厅更多，所以更多厂商把自家的一些内容都安排在自家的内部会议室里，而没有放到试玩大厅去展示，例如《生化危机5》、《光环战争》、《战争机器2》等重头大作都是要进入到各家厂商的内部会议室才能玩到，而对于有些采取邀请制的厂商来说，有不少记者都被拒之门外，这与往年E3那种开放式的举办方式完全是背道而驰。

今年我参加的其他厂商单独召开的新闻发布会有EA、Capcom和Konami三家，其中EA排场最大，虽不及三大厂商，但毕竟有着全球最大第三方软件上的魄力，安排在洛杉矶著名的百老汇大街的一家剧院里，不过内容嘛，就乏善可陈，惟一的亮点在于彼得·摩尔的登场，引起不小的轰动；Capcom的则与去年的Konami有一拼，整个发布会不到半个小时，只说了一件事——《失落的星球 电影版》，原本指望在这里看到《生化危机5》独家消息的记者们都非常失望；Konami则比去年有进步，《恶魔城》和《寂静岭》的新作都有展示，不过依然不够带劲。

综上所述，我个人认为，E3的改组实在是一次很失败的行为。



■《战争机器》制作人Cliffy B。



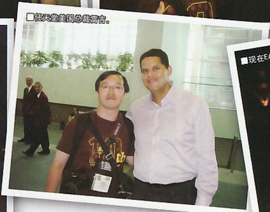
■斯内克的声优大卫·海特。



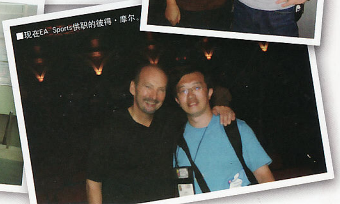
■Capcom当红炸子鸡稻船敬二。



■《恶魔城》制作人五十岚浩司。



■任天堂美国总裁雷吉。



■现在EA Sports供职的彼得·摩尔。



■美国大多数房子都是木质结构。

琐事

基本上，能够归纳独立成文的内容都写在上面了，作为08年的游记，咱们还是聊一聊08年的事情，作为这次E3之行的一点点纪念吧。

HD-DVD和BD

原本是想着HD-DVD在格式大战中一败涂地，那现在老美那边的HD-DVD一定是在清仓大甩卖吧？趁机捞几张便宜的电影留着也是个美事，结果美国那边情况出乎所料，HD-DVD这种格式好像根本没有存在过一般，货架上只有DVD和BD。不过BD很多店都在搞促销，买二送一之类的，也淘到几张便宜货。

热狗

美国有一家超市叫CostCo，似乎最近也有在国内开分店叫“好事多”，这家店的特点是东西便宜量又足。不过现在要说的不是这家店，是这家店外一家卖热狗的摊位，而且是罗老师特地带我过来的，说这家店的热狗价格已经好几年没有变化过了，1.5美元一份还外带一杯随意斟的饮料，实在是穷人的福音。果不其然那边队伍都排得老长，而且味道也相当不错，价廉物美的东西看来是全球广泛接受的。

iPhone 3G

刚到美国的那天，正逢iPhone 3G正式发售的前一天，特地跑到附近一家Apple Store去看了一下，果然有人从头一天就开始排队了，上前一问才知道他们其实是已经在网上预定了的，就是等不及想要第一时间拿到，所以特地请假来排队，就等第二天一大早火热入手。不过在美国买iPhone 3G需要用美国信用卡并提供美国社保号码，而且又要当场绑定AT&T的服务并现场激活，所以基本断绝了我买一台带回国的奢望。

顺便说一下，根据我观察的结果，十个美国人中，有三个在用iPhone（或3G）、三个在用黑莓（Black Berry）、两个用Palm、一个用Windows Mobile、一个用普通手机，智能化发达程度由此可见一斑。

Wii

知道Wii卖得好，不知道Wii卖得这么好。去年我想在美国买一台美版Wii的愿望就没有达成，结果今年继续落空，最接近Wii的一次是周一下午跑去一家Gamestop，询问有没有Wii，那个店员没有像其他店那样直接告诉我没有，而是说要我等等，他去仓库看看，一度令我充满希望。结果和他一起回来的还是失望：“今天早上我们到了15台，全部卖光了。”唉，不就是Wii吗？咋就那么难买呢？

订阅杂志

美国的电玩杂志算是比较贵的，比如著名的《GAMEINFORMER》单价5.99美元，你想想一个游戏才49.99美元，这个比例算蛮高的。不过实际上，如果你订阅一整年的《GAMEINFORMER》，却不是5.99×12这样的计算方式，一整年的杂志只需要……14.99美元！怎么样，有点不可思议吧？我也觉得不可思议，完全无法理解这样的盈利模式是如何在运转的。如果按照这个比例，那么每本12元的UCG一年的订阅价应该只需要35元就够了，嗯……这样杂志基本离死不远了……

美国国内航班

美国经济近年来托油价飞涨的福，有些不太景气，这一点从美国国内航班的服务就能看出来。比如美国国内航班上是不提供餐饮的，最多只有饮料和小吃；比如美国国内航班上是不提供免费耳机的，想用的就掏一美元吧；比如美国国内航班近年来价格飞涨，单程飞行票价上千的航班有的是。比起国内航班来，资本主义国家的飞机还真是坐不起。

消费税

美国的消费税是单独收取的，并没有包括在单价里。比如你看到这款游戏只要49.99美元，别以为不到50美元就可以拿下，加上消费税之后就不止了。消费税的标准每个州还不太一样，加州洛杉矶算比较高的，要8.25%，东海岸的波士顿就比较便宜，只要5%。举例来说，刚才那款49.99美元的游戏，你就要掏大约54美元才能拿下，买得越多，交得税金也就越高。

房产

来美国十年的罗老师终于要买一套属于自己的房子了，可喜可贺！与国内买房购买使用权不同的是，美国房产都是直接购买的产权；与国内以每平方价格来计算房屋价格不同的是，美国一般是按照英尺来计算房屋价格，而且不会是算到每英尺多少美元这样的细节上，一般都是根据房屋年限、所处地段等条件来评估房屋价格。罗老师看中的是一套独立的带草坪和后院的House，2006年新建的房屋，对方开价63万美元，罗老师对房子还算满意，仍在与对方讨价还价中，祝愿他早日“定居”美国！

不要脸

有天下午正在会展中心门外等罗老师来接我，一旁的一位老美给我递过一张名片：“你数数这段话里有几个F？”我随便瞟了一眼，说“4个”，他摇了摇头，我再仔细看看，原来是5个，因为标题的“How many F？”也算一个F，老美大笑，认为我中招了。我不服气，也反问了一个脑筋急转弯：“What will I become if I jump into water？”老美连猜了几个答案都不对，于是我笑眯眯地告诉他：“Waiter.”老美百思不得其解，忙问为什么，于是我给他解释了一下，他恍然大悟。这老美还会说一句中文：“漂亮！”不过怎么听怎么像“表脸（不要脸）”，指着我手身上穿的一件Capcom游戏《1942：Joint Strike》主题T恤衫上的美女说了好几个“This is 表脸，表脸！”，于是我走的时候也握着他的手说：“You are 表脸 too！”



■展会最后一天，在会场试玩区门口留影。

最后

最后的最后的最后，明天的明天的明天。

明年的E3会是什么样子，我们不得而知。往年E3在结束的那天都会告知明年E3举办的时间，而这两年却省去了这个惯例，也许举办方对自己的信心也不是很足吧。其实就我个人而言，这两年的E3要比前几年来不是那么累了，因为我不用在人声鼎沸的会场里挤来挤去，最多就是在各个厂商会议室之间跑来跑去罢了。不过我依然怀念06年以前的E3。



■临走那天，罗老师送我到机场。

游戏情报站

栏目主持 星夜

NEWS
INTERVIEW
EDITOR'S SPOTTING
CRITICISM

新闻 | 业界访谈 | 编辑视点 | 评论

GAME NEWS STATION

本期大事记

7月8日 日本 Media Create 发布的统计报告显示，上半年日本游戏市场规模萎缩了 12.2%。

7月10日 全球最大的第三方游戏发行商 Activision Blizzard 正式成立。

7月13日 微软正式宣布 20GB 版 X360 从 349 美元降价到 299 美元，售价 349 美元的 60GB 版 X360 将于 8 月初发售。

7月14日 微软召开 E3 展前发布会，宣布了《最终幻想 XIII》欧美版将会跨平台发售的震撼消息。同时在会中也详细介绍了将于今年秋季开始进行的固件大更新，结合 Mii 与 Home 的"替身"系统正式公开。

7月14日 任天堂在 E3 展前正式宣布将会推出让 Wii 遥控器手柄动作感应精度大大提高的 MotionPlus。

7月14日 长期与 EA 合作的 id Software 宣布将与 EA 结盟，采用其新一代引擎技术制作的《Rage》将会由 EA 代理发行。

7月15日 任天堂召开 E3 展前发布会，公布了《动物之森 城市人》、《Wii Sports 运动胜地》、《Wii Music》等大作。

7月15日 索尼召开 E3 展前发布会，公布了《战神 III》的首个预告片，并宣布将于 9 月份推出 80GB 版 PS3，售价与目前的 40GB 版相同，而 40GB 版届时将退出市场。

7月15日 Bungie 官方网站的大作公布倒计时被紧急叫停，据称原因是微软认为本届 E3 已经取得胜利，没有必要再拿出另外一个杀手锏。

7月16日 SCE 发布官方声明，宣布 PSP 在日本的销量已经正式突破 1000 万台。

7月17日 微软宣布 X360 全球总销量已突破 2000 万，负责游戏业务的娱乐设备部实现了第一个盈利的财年。

特报 全球最大！Activision Blizzard 正式成立！

自去年 12 月 2 日宣布合并以来，Activision 与 Vivendi Games 之间的合并计划一直进展得很顺利，2008 年 7 月 10 日，合并之后的 Activision Blizzard（简称 AB）正式宣布成立，它取代了 EA，成为全球最大的第三方游戏发行商。

AB 董事局主席 Rene Penisson 指出，今后 AB 的口号是"敢想敢为"，将会加快发展脚步。AB 首席执行官 Robert Kotick 表示，这次合并代表着互动娱乐软件的历史翻开了新的篇章。暴雪创始人 Mike Morhaime 表示，作为 AB 的一分子，暴雪将凭借自身影响力和资源，让更多人享受他们的优质游戏。

根据之前的合并协议，Vivendi 集团旗下的 Vivendi Games 作价 81 亿美元，Vivendi 另外投入 17 亿美元现金，使其拥有 AB 的 52% 的股份。另外，在之后的一段时间内，Vivendi 将追加投入 40 亿美元使其持股比例达到 68%。

在 AB 正式成立之时，为了保持公司的稳定，目前暴雪、Infinity Ward 和《吉他英雄》开发商 Neversoft 的最高管理层都已经与 AB 签定了一份长期合同，具体细节未明。AB 首席财务官 Thomas Tippl 表示，目前他们正在创建"全明星团队"，同时他也承认合并后会有一些人员冗余，因此会造成裁员，不过他表示未来 AB 的员工数量会增加。Tippl 说："每次合并总会有一些重叠和冗余的人员，这次也不例外。我们不需要两个销售队伍。"



AB 在高薪保住各工作室高层的同时，也在用更宽松的政策促使他们开发原创游戏。去年《使命召唤 4》销量超过了 1000 万套，成为美国历史上销量排名第 8 的游戏，更是有史以来销量最高的主视角射击游戏，而该作的开发商 Infinity Ward 也成为了与 Bungie 工作室一样的超级巨星。由于《使命召唤 战火世界》是由 Treyach 开发，Infinity Ward 开发的神秘新作更加令人关注。Infinity Ward 公关部主管 Robert Bowling 表示，目前 IW 正在与 AB 重新谈判，双方将会订立新合同。Bowling 表示，这次制定的新合同为 IW 开发由其自身拥有知识产权的新品牌创造了可能。

特报《潜龙谍影4》推动6月PS3销量翻倍

今年 4 月份《横行霸道 IV》发售时，虽然首周销售额达到了惊人的 5 亿美元，但由于是一款跨平台游戏，因此对于主机销量的促进作用并不是太大，当月 PS3 和 X360 的销量提升幅度都不是很明显。而根据 NPD 于 7 月 17 日发布的数据，《潜龙谍影 4》的发售让 6 月份 PS3 在美国的销量大幅度提升，这表明了独占大作对于一部主机的重要意义。

根据 NPD 的数据，6 月份 PS3 在美国的销量达到了 40.5 万台，这几乎是 5 月份的两倍，与 X360 区区 22 万台的销量更是拉开了遥远的距离，当月 X360 独占的《忍者龙剑传 II》似乎完全没有起到作用。NPD 分析家 Anita Frazier 说："除了去年 11、12 月的假期之外，PS3 这个月的销量超越了以往的任何一个月。"《潜龙谍影 4》当月在美国的销量为 77.46 万套，而且这个数字还没有算上 PS3 捆绑套装，若是将其算上的话，当月《潜龙谍影 4》在美国的销量大约为 100 万套。

2008 年 6 月美国硬件销量

NDS	78.3 万
Wii	66.7 万
PS3	40.5 万
PSP	33.74 万
X360	21.98 万
PS2	18.88 万

2008 年 6 月美国软件销量榜

排名	游戏名	主机	发行商	销量
1	潜龙谍影 4	PS3	Konami	77.46 万
2	吉他英雄 巡回演出	NDS	Activision	42.23 万
3	忍者龙剑传 II	X360	Microsoft	37.27 万
4	Wii Fit	Wii	任天堂	37.27 万
5	第一次的 Wii	Wii	任天堂	35.91 万
6	战地 恶人连	X360	EA	34.68 万
7	马里奥赛车 Wii	Wii	任天堂	32.24 万
8	乐高印第安纳・琼斯	Wii	LucasArts	29.45 万
9	乐高印第安纳・琼斯	NDS	LucasArts	26.78 万
10	乐高印第安纳・琼斯	PS2	LucasArts	26.03 万

不过比起任天堂，索尼的成绩又显得逊色许多，当月 Wii 的销量达到了 66 万台。NPD 的统计显示，Wii 目前在美国的累计销量已经超过了 X360。当月美国游戏市场的总销售额为 17 亿美元，比去年同期提高 53%；软件销售额为 8.73 亿美元，同比提高 63%。Anita 说："随着经济环境的继续疲软，越来越多的人都选择了室内娱乐。就算下半年增速放缓，业界今年 220 亿美元的市场规模也是指日可待。"

软件 恋战冲绳！PS3《如龙3》明春发售！

虽说《如龙见参》一直被称为《如龙 3》，但这部古装剧显然并非系列正统，其实在该作开发的过程中，真正以现代黑帮为主题的《如龙 3》也在开发中。令人惊喜的是，《如龙 3》将会比人们想像的更早问世，本作目前计划于 2009 年春季发售，与《如龙见参》仅相隔一年。

《如龙 3》的剧情发生在《如龙 2》之后，该作最后还活着的人都会在本作中出现，玩家扮演的主角依然是桐生一马，而这一次的舞台除了神室町外，还有一个重要地方——日本风光宜人的南国岛屿冲绳。本作制作人菊池正义表示，“《如龙》系列”大获成功之后，很多玩家提出了意见，有人希望以九州为舞台，也有人希望以北海道或者名古屋为舞台，为了给游戏带来全新面貌，开发团队决定以冲绳为舞台。名越稔洋表示，冲绳具有自己独特的氛围和感觉，有很多是在大城市里完全看不到的，而且也有它黑暗的一面。本作号称将有全系列最丰富的内容含量以及超豪华的制作阵容，游戏系统也大幅进化。

龍が如く3™

特报 历史性时刻！PSP日本销量突破千万

日本知名市调机构 Media Create 于 7 月 8 日公布了 2008 上半年度的日本游戏市场规模统计报告。令人失望的是，经历了前两年的增长之后，日本游戏市场再度陷入低迷。在上半年，由于 NDS 软硬件销量的大幅缩水，导致日本游戏市场规模降低 12.2%！

上半年里，日本游戏市场规模为 2894 亿日元，而 2007 年同期为 3297 亿日元。其中软件销售额为 1535 亿日元（2841 万套），硬件销售额为 1359 亿日元（653 万台），分别比去年同期降低了 2.76% 和 20.88%。PSP 以 214 万台的销量和 406 亿日元的销售额成为上半年日本最畅销的主机，比去年同期提高 86.28%。在统计区间内，PSP 在日本的累计销量为 980 万台，几天后索尼就发布了 PSP 日本销量突破千万的官方新闻稿。并且 PSP 的软件销售额也比去年同期提高了 64.86%。之前 NDS 就是在日本突破千万销量后进入了超高速发展阶段，如今 PSP 销量突破千万，而且在日本依然持续位居销量榜首，可说是具有历史性意义。

相比之下，NDS 上半年硬件销售额只有去年同期的 4 成左右，软件销售额也只有去年的 57.23%，这成为上半年日本游戏市场规模萎缩的根本性原因，尽管如此，由于其基数巨大，NDS 的软件总销量依然是所有主机中最多的。

2008 上半年日本主机销量

主机	销量	销售额	去年比
PS3	55 万台	225 亿日元	111.85%
PSP	214 万台	406 亿日元	186.28%
Wii	170 万台	405 亿日元	86.93%
NDS	161 万台	258 亿日元	40.65%
X360	7 万台	25 亿日元	61.14%

2008 上半年日本软件销量

主机	销量	销售额	去年比
PS3	234 万套	180 亿日元	297.38%
PSP	475 万套	223 亿日元	164.86%
Wii	793 万套	487 亿日元	174.04%
NDS	1057 万套	469 亿日元	57.23%
X360	28 万套	21 亿日元	87.02%

事件 音乐游戏大战！Konami状告《摇滚乐队》

大约十年前，Konami 推出了《疯狂打鼓机》（DrumMania）和《疯狂吉他手》（Guitar Freaks），各自使用了鼓和吉他控制器，但是这两个系列都不是很成功，不过后来推出的“《卡拉 OK 革命》系列”卖了几百万套。最早掀起音乐游戏潮的 Konami，在如今音乐游戏的热浪之中却没有什么作为，看到曾经辅助其开发《卡拉 OK 革命》的 Harmonix 大获成功，难免会有一些眼红，因此 Konami 决定状告 Harmonix 开发的《摇滚乐队》侵犯其知识产权。



■ Konami 的《疯狂打鼓机》和《疯狂吉他手》。

自从去年 11 月发售以来，套装售价高达 179 美元的《摇滚乐队》已经卖掉了 300 万套，歌曲下载量超过 1000 万。该作发行商 MTV Games 的母公司维亚康姆集团还在其财报中专门提到了《摇滚乐队》取得的成功。但 Konami 认为《摇滚乐队》利用吉他、架子鼓等设备进行操作的概念侵犯了他们的知识产权，因此向德克萨斯州法院提出起诉，要求巨额索赔。对此，MTV Games 与 Harmonix 表示 Konami 简直无理取闹。MTV 发言人说：“Konami 的举动令人极为惊讶，不幸的是，《摇滚乐队》这么成功的产品经常成为无理诉讼的目标。我们将会充满斗志地捍卫我们的权利。”

业界声音

我们为 E3 发布会而感到抱歉。

——今年 E3 展中任天堂的发布会让无数玩家失望，对此，任天堂社长岩田聪在《福布斯》的采访中向铁杆玩家们道歉，并且表示：“那些所谓的‘大作’需要非常非常长的开发周期……我们真的不认为今年 E3 展适合公开这些游戏。”他还表示，如果有人认为任天堂抛弃了核心玩家，那绝对是误解。

他走向了前线、走入了战壕、走出了日本的象牙塔，他对于市场更为了解。

——SCEA 总裁 Jack Tretton 最近盛赞 SCE 社长平井一夫对市场的深入了解，他还说：“毫无疑问久多良木健是用铁腕统治，但那只是他的理念。用到我们的实际市场运作中行不通。”

是的，没错，所以它比电子游戏更有趣。

——《Wii Music》在今年 E3 的展出引起了争议，很多人认为这完全不能算是游戏，只能说是一个“音乐玩具”，对此宫本茂似乎并不在乎，并发表了以上言论。

我们不能忘本，不能忘记我们的核心用户。

——面对休闲游戏越来越流行的趋势，美国游戏业协会主席 Mike Gallagher 最近表示，狂热玩家们陪着游戏业一直走到现在，因此当游戏业在膨胀的时候，也要做到喝水不忘掘井人。

我们的计划是不降价。

——索尼首席财务官大根田伸行最近明确表示，索尼的计划虽然是卖出更多的 PS3，但实现盈利是更重要的目标，因此并不打算降低 PS3 的售价。

如果无法超越 PS2 创造的记录，我们在这个领域的投资还有什么意义可言？

——SCE 社长平井一夫最近在接受《金融时报》采访时表示，PS2 在其 10 年的生命周期内将会突破 1.5 亿台的销量，而 PS3 将会挑战这一记录，在 9 年后人们就可以知道 PS3 能否做到。

E3 正一步步走向消亡。

——Wedbush Morgan 分析家 Michael Pachter 的这句话表达了大多数业内人士的心声，今年 E3 展已经毫无疑问的成为有史以来最失败的一届，因此 ESA 表示他们已经开始向参展厂商和参加者们征集有关潜在改革可能性的意见。

新闻短波

电影版《生化危机4》

据 MTV Moives 报道，《生化危机》电影版导演保罗·安德森目前正在计划拍摄第四部《生化危机》，该片并非之前公布的 CG 电影版，而是一部全新的真人电影，不过剧本以及是否真正投入拍摄等问题都还没有确定。

游戏销售额超越DVD

美国游戏业规模超过电影票房早已是众人皆知的事，但电影业真正的收入大头其实是 DVD 销售收入。而最近美国娱乐商会发表的一份报告显示，2007 年美国票房总收入为 96 亿美元，DVD 销售收入为 160 亿美元，而游戏业收入为 188.5 亿美元。不过游戏业的总规模还是比电影业小得多，去年美国电影票房加上 DVD 销售以及租赁收入总共为 330 亿美元。尽管如此，在游戏业 188.5 亿美元的销售收入中并未计入游戏租赁收入。

育碧收购《300》特效工作室

育碧最近宣布收购位于加拿大蒙特利尔的电影特效工作室 Hybride Technologies，该工作室的代表作是电影《斯巴达 300 壮士》。今后 Hybride 将会帮助育碧打入电影市场，同时仍然继续为其他电影公司制作特效。育碧预计 Hybride 每年的收入可以达到 940 ~ 1100 万美元。

蓝光4年后成主流

美国娱乐商会最近的一份报告显示，有 87% 的 PS3 用户用自己的主机观看蓝光电影。报告指出，目前 DVD 销售额正在降低，而蓝光销售额迅速提高，预计到 2012 年，蓝光将以 95 亿美元的销售收入超越 DVD 成为主流。

400GB蓝光

先锋公司于 7 月 7 日公开了采用 16 层记录、容量达 400GB 的蓝光光碟技术，该技术的主要原理是减少了记录层之间的杂讯干扰，克服了多层构造存在的稳定性问题，从而突破了索尼曾经发表的最高 8 层的构造。

X360销量突破2000万

微软于 7 月中旬发布财报，宣布娱乐设备部在上一财年中盈利 4.26 亿美元，这是该部门成立以来的第一个盈利年，主要原因就是因为 X360 软硬件的畅销。微软同时表示，目前 X360 的全球累计销量已经突破 2000 万台。

《DQV》首日销量

7 月 17 日在日本发售的 NDS 重制版《勇者斗恶龙 V》再次发挥其国民级游戏实力，首日销量达到了 42 万套，超过了去年 11 月《勇者斗恶龙 IV》首日 35 万套的成绩。不过由于出货量很大，消化率为 60%，并未出现缺货现象。

Hudson拒绝PS3

最近在接受日本雅虎的采访时，Hudson 社长石冢通弘明确表示，由于开发 PS3 游戏成本高、风险大，因此短期内 Hudson 没有开发和发行任何 PS3 游戏的计划。目前 Hudson 的投资主要集中于 Wii 和 NDS 上。尽管如此，Hudson 对于开发成本低廉的 PSN 游戏很感兴趣。

事件 任天堂传统手柄可能被禁售

如果你想在 Wii 上玩传统游戏，但是还没有购买 Wii 经典手柄或者 NGC 手柄，那么也许要赶快去买一个了。据《彭博财经》报道，由于打输了手柄侵权官司，任天堂不仅要为其经典手柄和 NGC 手柄赔偿 2100 万美元，而且这些手柄可能也会被禁止销售。



不久前，美国德克萨斯州 Anascape 公司控告任天堂的经典手柄和 NGC 手柄中使用的类比摇杆侵犯了他们的专利权，因此提出起诉，结果德克萨斯州法院判 Anascape 胜诉，并驳回了任天堂提出的重新庭审的要求。法官 Ron Clark 表示，他将会发布禁令，禁止销售 Wii 的经典手柄和 NGC 手柄。任天堂如果要继续销售该手柄，必须向 Anascape 公司支付权利金。

不过任天堂表示他们已经决定向联邦巡回法院提出起诉，这会导致禁令暂缓执行。据称 Anascape 之所以控告任天堂，是因为他们本来也打算进入 Wii 手柄市场，但是却遭到了任天堂的阻挠。Anascape 公司拥有类比摇杆的专利权，索尼早在 2004 年就已经获得了他们的专利授权，微软曾在庭审之前与 Anascape 庭外和解。

软件 持剑战斗！Wii版《索尼克与黑骑士》公开

去年世嘉在 Wii 上推出了《索尼克与秘密指环》，虽然人们对该作褒贬不一，但是总体而言，它的人气还是超过了 PS3/X360 上的次世代《索尼克》，而且《马里奥与索尼克》又获得了巨大成功，现在世嘉已经将 Wii 作为索尼克的主攻平台，



在《索尼克 释放》正在开发的同时，另外一款超乎想像的索尼克新作也在开发中，这就是《索尼克与黑骑士》(Sonic and the Black Knight)。

《索尼克与黑骑士》由日本的 Sonic Team 开发，但却不是系



列正宗，而是该系列最特殊的一款游戏，采用了幻想主题，以亚瑟王的故事为灵感，索尼克扮演的是一位骑士。世嘉表示，这是“索尼克故事书”系列第二作，之前的《索尼克与秘密指环》就是该系列的第一作。

《索尼克与黑骑士》既然是在 Wii 上推出，自然会对应遥控器手柄的动作感应功能，不过具体细节尚未公布。本作预计于 2009 年春季发售。

软件 《偶像大师SP》三大版本今冬降临PSP



以明星育成为主题的《偶像大师》堪称 X360 在日本人气最高的游戏，自从 2006 年末发售以来，获得了数万名铁杆玩家的支持，已经成为一种社会现象，尤其是在 Xbox LIVE 的付费下载方面更为活跃。如今这个 X360 独占的游戏终于登陆索尼系主机，《偶像大师 SP》将于今年冬季在 PSP 上推出！

《偶像大师 SP》看起来几乎是街机版的移植，只是画面根据 PSP 的机能进行调整。游戏新增了“邮件查看”系统，玩家要查看杂志记者、时尚界人士以及 FANS 给偶像们发的邮件。还有一个新系统是将一天分为上午、下午和晚上三个时段，在特定的时间会有特定的事件。由于下载收入在 X360 版中占很大比重，而 PSP 显然在这方面没有可以挖掘的商机，因此 NBGI 决定推出三个版本，每个版本各自有三名不同的角色，相信会有不少系列超铁杆玩家将三个版本同时入手吧！本作的三个版本分别为：

完美之日（Perfect Sun）：分别收录天海春香、高槻弥生和菊地真。

神奇之星（Wondering Star）：收录荻原雪布、水濑伊织和双海亚美·真美。

思念之月（Missing Moon）：收录如月千早、三浦梓和秋月律子。

另外有传闻称，在该作发售时，根据三个版本的总共十名角色，将会推出 10 款特别版 PSP。

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2008年6月30日～2008年7月6日

NEW 1 大合奏！兄弟乐团DX 大合奏！バンドブラザーズDX ■2008年6月26日发售 ■Nintendo ■音乐 ◆本周 46654套 ◆累计 167128套 NDS

2 头文字D 最速传说 PS3

NEW

头文字D EXTREME STAGE

■SEGA■2008年7月3日发售■竞速■7800日元



从街机转战家用机平台的本作在内容的丰富程度上并没有让人失望，不但水墨淡彩的漫画风格让人眼前一亮，收录的7个赛道还会根据昼夜和不同的天气出现28种变化，让玩家体验到完全不同的飙车快感，而藤原拓海的对手“馆智幸”也会作为隐藏角色首次可以在网络对战中使用。

本周：43 491套　累计：43 491套

NEW 3 德比赛马DS ダービースタリオンDS ■2008年6月26日发售 ■Enterbrain ■模拟经营 ◆本周 37759套 ◆累计 186027套 NDS

↑ 4 Wii Fit Wiiフィット ■2007年12月1日发售 ■Nintendo ■体育 ◆本周 31051套 ◆累计 2282139套 Wii

5 七日死游戏 NDS

NEW

ナナシ ノ ゲエム

■Square Enix■2008年7月3日发售■文字冒险■4800日元



游戏将2D角色扮演和3D动作冒险游戏巧妙地融合在了一起，在现实世界探索时需要将NDS竖过来玩，而使用触控笔则可以随意移动视角，发现场景中的可疑之处。游戏在音效方面做得比较到位，并会在一些视觉的死角处设置各种突发状况，让玩家随时都能体验到胆战心惊的感觉。

本周：30 377套　累计：30 377套

↑ 6 马里奥赛车Wii マリオカートWii ■2008年4月10日发售 ■Nintendo ■竞速 ◆本周 27782套 ◆累计 1536080套 Wii

7 仙乐传说 拉塔特斯克的骑士 Wii

上周2位

テイルズ オブシンフォニア －ラタトスクの骑士－

■NBGI■2008年6月26日发售■角色扮演■6800日元



游戏的战斗系统和《深渊传说》类似，通过在按键上设置特技的快捷方式就能进行爽快的战斗，甚至这种操作方式还对应Wii独有的体感操作，只要适应之后即便是系列的老玩家都能有全新的游戏感受。怪物的收集与培养是游戏的重头戏，总共232种怪物就足以让你大呼过瘾。

本周：26 961套　累计：164 392套

↑ 8 超级马里奥棒球场 家庭棒球赛 スーパーマリオスタジアム ファミリーベースボール ■2008年6月19日发售 ■Nintendo ■体育 ◆本周 19757套 ◆累计 108379套 Wii

↓ 9 潜龙谍影4 爱国者之枪 Metal Gear Solid 4 Guns Of The Patriots ■2008年6月12日发售 ■Konami ■动作 ◆本周 18486套 ◆累计 584897套 PS3

↑ 10 怪物猎人 携带版 2nd G モンスターハンターポータブル 2nd G ■2008年3月27日发售 ■Capcom ■动作 ◆本周 18153套 ◆累计 2225265套 PSP

根据以往新作上榜的规律，出现反弹的现象并不多，而本周获得第一的则正是上周第三位的《大合奏！兄弟乐团DX》，看来由人气女星青山テルマ出演的电视广告，为推动游戏的销量起到了不小的作用。系列首次对应网络对战的《头文字D 最速传说》虽然之前的宣传并不多，但是凭借漫画等作品在日本玩家中的影响力，首周接近4.5万的销量也算是不错的成绩，同时这也是今年来首次有两款PS3游戏上榜的一周。

2008年7月7日～2008年7月13日

1 女神异闻录 PERSONA4 PS2

NEW

ペルソナ4

■Atlus■2008年7月10日发售■角色扮演■6980日元



自从前作改为校园生活后，迎合年轻人口味的剧情和游戏方式都获得了玩家一致的好评，因此这款全新的系列正统续作也保持了前作的风格，并且在很多细节上进行了调整。游戏的主线流程属于循序渐进型，在与同伴搞好关系的同时，也需要针对迷宫敌人的弱点来搭配仲魔组合。

本周：192 812套　累计：192 812套

↑ 2 Wii Fit Wiiフィット ■2007年12月1日发售 ■Nintendo ■体育 ◆本周 30072套 ◆累计 2312211套 Wii

3 传说的斯塔菲 对决 达伊鲁海贼团 NDS

NEW

传说のスタフィー たいけつ！ダイール 海贼团

■Nintendo■2008年7月10日发售■角色扮演■4800日元



在这次的冒险中斯塔菲不但拥有5种全新的技巧来通过关卡中的特定区域或与敌人战斗，4种变身模式也集强大与实用于一身，帮助玩家发现新的道路。游戏支持双人联机进行协力作战，另一名玩家需要操纵斯塔菲的妹妹斯塔比来进行游戏，并且她的动作和斯塔菲是完全不一样的。

本周：28 543套　累计：28 543套

↑ 4 马里奥赛车Wii マリオカートWii ■2008年4月10日发售 ■Nintendo ■竞速 ◆本周 24976套 ◆累计 1561056套 Wii

↓ 5 大合奏！兄弟乐团DX 大合奏！バンドブラザーズDX ■2008年6月26日发售 ■Nintendo ■音乐 ◆本周 23207套 ◆累计 190335套 NDS

NEW 6 生化危机0 バーオハザード0 ■2008年7月10日发售 ■Capcom ■动作冒险 ◆本周 20999套 ◆累计 20999套 Wii

↓ 7 德比赛马DS ダービースタリオンDS ■2008年6月26日发售 ■Enterbrain ■模拟经营 ◆本周 20392套 ◆累计 206419套 NDS

NEW 8 流星花园 花より男子 －恋せよ女子！－ ■2008年7月10日发售 ■Konami ■模拟经营 ◆本周 20241套 ◆累计 20241套 NDS

9 鬼太郎 妖怪大激战 NDS

NEW

ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大激战

■NBGI■2008年7月10日发售■动作■4800日元



游戏的进行方式和以往横版过关的动作游戏没有任何区别，最大的特色就是让日本颇具影响力的动画人物“鬼太郎”成为了游戏的主人公。每个关卡中鬼太郎需要通过各种技巧来消灭敌人以开辟新的道路，另外收集游戏中敌人掉落的素材还能提升能力以及完成“古今东西妖怪大图鉴”。

本周：15 967套　累计：15 967套

→ 10 怪物猎人 携带版 2nd G モンスターハンターポータブル 2nd G ■2008年3月27日发售 ■Capcom ■动作 ◆本周 15835套 ◆累计 2241100套 PSP

作为日本普及量最高的家用机种，一款具有号召力的新作要想拔得头筹似乎也不是一件很困难的事情。本周的冠军《女神异闻录 PERSONA4》在首周销量上比前作(11.7万)整整多出了7.6万套，甚至在一些店铺中还出现了缺货的现象，游戏的独特魅力可见一斑；而移植自NGC版的《生化危机0》虽然在内容上没有任何变动，但弥补当初的遗憾自然成为了玩家选择它的主要原因。

iQue游戏榜

总012期

发布日期 2008年7月1日

"iQue游戏榜"第12期在炎炎夏日和大家见面了。

又一年的暑假来临，而每年的这个时候，学生玩家们除了忙于完成作业外，经常思考的还是在空闲的时候拿什么来打发时间，为玩什么而发愁，而每年各大厂商也都不会让大伙失望，当然最最重要的还是不要忘记支持国内的行货游戏哦(笑)。

7月中旬台湾版的Wii主机已经上市，而根据官方公布的情况，台版主机与日版并无区别，但由于捆绑了一套正版游戏，价格大大高过日版与美版，看来玩家们想马上享受到高性价比的中文正版游戏还有待时日，而我们也会继续朝这个方向不懈地努力。



第1位 动物森林 iQue PLAYER

在游戏的虚拟世界中，时间与季节的变化，与村民和动物之间的交流，加上丰富的节日都营造出了一种温馨甜蜜的感觉，让人流连忘返。消除语言障碍的全中文界面难道不足以让你选择本作吗?



第2位 塞尔达传说：时光之笛 iQue PLAYER

为了拯救海拉鲁大陆，我们的时空小英雄林克将利用"时光之笛"展开一场神奇的冒险。破除重重的机关迷宫，利用时间的力量来改变事情的发展方向，绝对会让你感受到不同以往的游戏乐趣。



第3位 神游马力欧 DS iQue DS

由于游戏中可以使用马力欧、路易吉、耀西甚至是瓦力欧，再加上每个人都有一套不同的基本动作，虽然寻回力量之星的目的不变，但是过程却丰富多彩，绝对是你不能错过的休闲佳作。

排名	游戏名称	对应平台	走势预测
4	耀西岛	iQue GBA	↑
5	任天堂明星大乱斗	iQue PLAYER	↓
6	摸摸耀西	iQue DS	↑
7	星际火狐	iQue PLAYER	↑
8	极速F-zero未来赛车	iQue GBA	↓
9	马力欧卡丁车	iQue PLAYER	↑
10	摸摸瓦力欧制造	iQue DS	↓



注：榜单中游戏译名以神游公司推出的行货名称为准。

2008日本主机销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为2008年1月1日

名次	机种	总销量	6月30日~7月6日	7月7日~7月13日
1	PSP	2 238 243台	56 439台	56 998台
2	Wii	1 823 088台	44 525台	41 768台
3	NDSL	1 703 067台	47 455台	48 540台
4	PS3	578 958台	14 359台	12 458台
5	PS2	285 952台	11 768台	10 405台
6	X360	77 467台	4 776台	3 807台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2008年6月29日～2008年7月5日

1 Wii Fit (Wii Fit) ■Nintendo■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：4 ◆本周 179089套 ◆累计 1346181套 Wii



2 吉他英雄 史密斯飞船 PS2

Guitar Hero Aerosmith

■Activision■2008年6月29日发售■音乐■上周排位：–

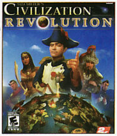
在这款系列最新作中不但保留了以重金属摇滚音乐为主的特色，更是将欧美知名摇滚乐队史密斯飞船(Aerosmith)的众多经典名曲收录到了游戏中，为他们的FANS打造一场音乐盛宴。同时为了照顾所有的玩家，游戏的难度也有所降低，即便不擅长此类游戏也能乐在其中。

本周:144 336套 累计:144 336套

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
3	吉他英雄 史密斯飞船 Guitar Hero Aerosmith	Activision 2008年6月29日发售	音乐 上周排位：–	136120套	136120套	X360
4	吉他英雄 巡回演出 Guitar Hero: On Tour	Activision 2008年6月22日发售	音乐 上周排位：–	104412套	434482套	NDS
5	吉他英雄 史密斯飞船 Guitar Hero Aerosmith	Activision 2008年6月29日发售	音乐 上周排位：–	100582套	100582套	Wii
6	战地 恶人连 Battlefield: Bad Company	EA 2008年6月23日发售	主视角射击 上周排位：2	91132套	334791套	X360
7	吉他英雄 史密斯飞船 Guitar Hero Aerosmith	Activision 2008年6月29日发售	音乐 上周排位：–	67986套	67986套	PS3
8	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	Nintendo 2008年4月27日发售	竞速 上周排位：8	51473套	2522784套	Wii
9	潜龙谍影4 爱国者之枪 Metal Gear Solid 4:Guns of the Patriots	Konami 2008年6月12日发售	动作 上周排位：7	43623套	940332套	PS3
10	摇滚乐队 Rock Band	EA 2008年6月22日发售	音乐 上周排位：3	33764套	165244套	Wii

2008年7月6日～2008年7月12日

1 Wii Fit (Wii Fit) ■Nintendo■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：1 ◆本周 79725套 ◆累计 1425906套 Wii



2 席德梅尔的文明变革 X360

Sid Meier's Civilization Revolution

■2K Games■2008年7月8日发售■策略■上周排位：1

本作是电脑知名策略游戏"《文明》系列"的最新续作，虽然玩法上也是以"内政"结合"战斗"的方式来进行，但是其中却融入了很多欧美的历史，再配上亮丽的画面和悦耳的音乐，玩家完全可以将其当作一本生动的欧美历史教科书，来了解每个时代的变迁和众多的历史典故。

本周：69 571套 累计：69 571套

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
3	吉他英雄 巡回演出 Guitar Hero: On Tour	Activision 2008年6月22日发售	音乐 上周排位：4	67798套	502280套	NDS
4	战地 恶人连 Battlefield: Bad Company	EA 2008年6月23日发售	主视角射击 上周排位：6	52347套	387138套	X360
5	虚幻竞技场III Unreal Tournament III	Midway 2008年7月7日发售	主视角射击 上周排位：–	48756套	48756套	X360
6	吉他英雄 史密斯飞船 Guitar Hero Aerosmith	Activision 2008年6月29日发售	音乐 上周排位：2	47674套	192010套	PS3
7	潜龙谍影4 爱国者之枪 Metal Gear Solid 4:Guns of the Patriots	Konami 2008年6月12日发售	动作 上周排位：9	39889套	980221套	PS3
8	吉他英雄 史密斯飞船 Guitar Hero Aerosmith	Activision 2008年6月29日发售	音乐 上周排位：3	38862套	174982套	X360
9	摇滚乐队 Rock Band	EA 2008年6月22日发售	音乐 上周排位：10	33103套	198347套	Wii
10	任天狗 Nintendogs	Nintendo 2005年8月23日发售	模拟育成 上周排位：–	31883套	7256193套	NDS

栏目主持 多边形

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

暑期无大作的尴尬局面在本期“黄金眼”中得到了充分的体现，其中的关键词又属于“掌机天下”。无论是国内市场，还是海外市场，掌机均占据了极大的市场份额，这种情况在国内尤其突出。在这两年，家用机市场在国内大幅度萎缩，目前国内电玩市场几乎全靠小P来维持，许多玩家还没能从更新换代的镇痛中摆脱出来。当我们将要忘记PS2时，《PERSONA4》的登场好似一股难得的凉风。或许它的出现能给PS2玩家的暑期带来一些久违的快乐吧。



黄金珍藏 ×0　热血推荐 ×2

勇者斗恶龙V 天空的新娘



推荐玩家人群
●忠实的剧情派玩家。●想尝试了解《DQ》亲民魅力的人。●不畏惧选择的果断者。

热血推荐　总分 25

玛娜
由于使用了一样的引擎，所以本作和《DQIV》的画面基本相同，游戏还加入了交换名产品的要素，与朋友一起交流别有一番乐趣。本作一直以来都被称为系列剧情最高的一作，在这次经过重制之后感染力更强，再加上新加入了第三名结婚人选，曾经玩过本作的老玩家也完全值得再尝试一次。

卡伦
个人一直认为5代的剧情始终是系列最强的，接近50个小时的游戏时间内会让你充分感受到亲情和爱情的伟大。对于一款复刻版而言，本作在保留PS2版3D视角的同时，游戏性也一如既往地出色，芙罗拉妹妹的加入更是让系列的老玩家也兴奋不已，即使再玩一遍也能发掘到很多新的乐趣。

晴天
由于是系列在NDS上推出的第二作，所以从界面到战斗都延续了双屏显示和触控操作，而作为本作特色的怪物育成系统仍然是耗费时间和精力的庞大工程，但不同的队伍组合却总能让你发现新的乐趣。结合WI-FI功能新增的“特产品”可以和好友进行交换，满足部分玩家炫耀和收集的欲望。

■不当韦小宝，只做张无忌。

■NDS■卡片■Square Enix/ArtePiazza■ドラゴンクエストV 天空の花嫁■角色扮演■2008年7月17日■1人■无对应周边

女神异闻录 PERSONA4



推荐玩家人群
●“《真女神转生》系列”的忠实FANS。●喜欢金子一马人设的玩家。●挑战完美的玩家。

热血推荐　总分 24

火云
更酷的人设，更炫的色彩运用，上一代的大胆变革大受好评之后，本作在沿袭了前作的系统基础了又做出了许多新的尝试。COMMU是系统的核心，无论合体还是战斗都至关重要。前作迷宫场景单调的问题在本作中也得到了改善，每个迷宫都有主题风格的和音乐，即使长时间待在迷宫中也不会觉得单调。

卡伦
相较于前作，本作的画面得到了很大提升，目黑将司的音乐也相当华丽。通过和日常生活中人们之间的交流来提升仲魔的能力，这样的设定让游戏的进程变得极为连贯。此外，本作的迷宫非常具有探索性，达成多个结局需要60个小时左右的时间。游戏的剧情很棒，但对不懂日语的玩家是个考验。

玛娜
本作最大的亮点就是与众不同的风格和剧情，传统挑战BOSS拯救世界的剧情被换成了调查城市中的连环凶杀案，游戏中的各种剧情也是经常在我们身边发生的事情，投入感十足，而且前作饱受诟病的迷宫也有所改革，枯燥感大减。不过开场实在是太长了，从开始到第一次战斗居然要近1小时。

■校园恋爱与传统角色扮演的完美结合。

■PS2■DVD-ROM■Atlus■ペルソナ4■角色扮演■2000年7月10日■1人■无对应周边

魔界战记 魔界王子与红月



推荐玩家人群
●喜欢“《魔界战记》系列”的玩家。●喜欢无厘头搞笑的玩家。●以练级为乐的玩家。

总分 23

晴天
结合NDS引入的触控操作一开始需要一段时间适应，但熟悉后在战斗中使用起来非常方便，完全可以代替按键轻松地进行游戏。游戏的剧情仍然走无厘头的搞笑路线，并且还追加了系列标志性怪物普利尼的“乱入情节”，另外细心的玩家还能在系统设置中发现诸如电量和时间显示等人性化的体贴设定。

玛娜
虽然是复刻的系列初代，但爆笑的剧情和清新可爱的人物仍然会让人忍不住再次体验一番。而为了满足玩家收集和培养欲望，不但《魔界战记2》和《灵武战记》中的主要角色都会作为隐藏人物登场，道具界的挑战极限也扩大到100层，精于此道的玩家经常都会忘记发展主线剧情，沉迷其中而无法自拔。

卡伦
作为系列的死忠，我完全找不到任何不玩本作的理由。爆笑的剧情设定，超级谋杀时间系统，还有颇具特色的战斗，一旦你喜欢上这种类型的游戏就会难以自拔。此次NDS版在内容几乎没有缩水的基础上还加入了之前PSP版的通信对战功能，而且支持全程触控笔操作，游戏也因此变得更加轻松。

■人性化是最大的亮点。

■NDS■卡片■日本一Software■魔界战记ディスガイア 魔界の王子と赤い月■策略角色扮演■2008年6月26日■1～2人■对应无线联机功能

泪洒三重冠



推荐玩家人群
●喜欢品味游戏剧情的玩家。●对正统策略角色扮演游戏有爱的玩家。●对游戏的人设和音乐痴迷的玩家。

总分 23

晴天
和最初的电脑版相比，本作完全可以用“脱胎换骨”来形容，不但场景和人物的精细程度都达到了次世代级别，重新演绎的主题曲和原作大量的经典配乐都使游戏的感动得到了升华。游戏的战斗属于正统的策略角色扮演游戏，而占据大半游戏时间的探索部分也便于玩家体会游戏剧情的精妙之处。

纱迦
对话长、动画多，相比之下战斗的比重倒算少的，如果懂日语或是声优控的话必定能够玩得尽兴。改良过之后的系统中规中矩，战斗画面也算精致，不过比较缺欠新鲜感。职业设计略有问题，部分职业比较强势。有难度选择是个不错的设计，经过修改过后的剧情也比PC版要好很多。

卡伦
这是一款值得去欣赏的游戏。高清分辨率下的动画配上天籁般的音乐,你会很快陶醉在感人至深的剧情中。本作之前推出过PC版，但游戏的系统和画面都得到了全方位的进化，丰富的战斗要素和佣兵系统也非常耐玩。Hard难度尽管有些难于上手，但是为了达成所有收集率还是值得去挑战的。

■唯美的2D画面演绎的感人故事。

■PS3■BD-ROM■Aquaplus■ティアーズ・トゥ・ティアラ －花冠の大地－■策略角色扮演■2008年7月17日■1人■无对应周边

评分规则说明
满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

高达 战斗领域



推荐玩家人群

●热衷于高达题材游戏的玩家。●对3D动作游戏情有独钟的玩家。●执着于UC系高达的动漫迷。

总分 22

■热血激荡的UC高达传奇在这里续写。

炎骑士

除了对应以往作品记录之外，这款新作的最大魅力主要体现在大量UC系机动战士的收录以及火爆爽快的战斗场面。尽管以PSP的机能无法令游戏中的机体建模达到足够的精细程度，但游戏的操作手感却相当出色，足以媲美家用机平台上的同类题材作品。绝对是高达迷们不可错过的佳作！

纱迦

收录5个时代的经典战役，登场机体超过200种，连外传作品角色也会乱入……作为高达粉丝的你是没有理由不玩本作的。游戏感觉和《高达 战斗编年史》差不多，手感和流畅度依然保持了较高的水平。精神系统的加入令人满意，僚机作战指示系统的加入增加了游戏的变数，战斗具有一定难度。

卡伦

本作的整体素质并不差，射击和动作要素也还算做得中规中矩。虽然有时游戏的视角还存在一定问题，游戏初期的任务也有些单调，但此次的《战斗领域》包含了超过200种的机体以及关卡，还是比较令FANS满意的，新加入的《机动战士高达ZZ》和《逆袭的夏亚》部分是游戏的一个亮点。

■PSP■UMD■NBGI■Gundam Battle Universe■动作射击■2008年7月17日■1～4人■对应无线联机

超执刀 2



推荐玩家人群

●玩过之前作品的玩家。●喜欢医疗题材的人。●眼疾手快、大胆谨慎的玩家。

总分 22

■划屏有如割肉。

玛娜

游戏本身的改变不大，所以玩过之前作品的玩家可以非常轻松上手，另外，本作为照顾操作较差的玩家而加入的Easy模式也确保了大多数人都可以顺利打通，不至于像前作一样被迫中途放弃。游戏的画面让人满意，还新增了一些手术器材，舞台也转移到了非洲，让游戏过程显得更有紧迫感了。

纱迦

与NDS前作相比，本作新增了不少操作方式和病例，在游戏的同时能学到不少基础知识。游戏后期的难度比较大，要求玩家在准确度和速度上都要达到一定的水平，也算是体现了手术的真谛吧。不过也有简单模式让新玩家上手。另外本作音乐的素质相当不错，用来配合手术时的气氛是再好不过的了。

卡伦

虽然游戏相比前作在难度上做出了妥协，但本作依然没有辜负玩家对它的期望。渐入高潮的剧情以及真实而紧张操作令游戏代入感很强，在流程后期与各种罪蚀病毒的连续作战需要眼疾手快，对玩家的操作要求比较高，不过成功后会让人非常有成就感。惟一的遗憾是游戏的中文版还要等一段时间。

■NDS■卡片■Atlus■Trauma Center：Under the Knife 2■动作■2008年7月1日■1人■无对应周边

合金弹头 7



推荐玩家人群

●系列的支持者。●想轻松玩玩射击游戏的NDS玩家。●想靠玩游戏来放松的玩家。

总分 20

■完全为家用机打造的METAL SLUG。

ACE 飞行员

为了顺应市场，获得最大利益，系列正统作品居然搬到了NDS上，所以本作在图像表现力上不升反降。抛开画面，本作完全继承了系列的特色，各方面都比较令人满意，特别是BOSS战斗设计得都有一定水准，再次体现出2D游戏无法替代的魅力。然而放在系列来说，本作只能算是维持而已

纱迦

这回的《合金弹头》做出了不同角色间的区别，高难度下要活用不同角色的特性才能顺利过关。关卡多达7关，但每关长度都很短。如果你不想挑战战斗学校模式的话，恐怕很快就想关机了。战斗学校模式有80种任务，要求各异，玩家要选好角色来挑战，感觉乐趣不低。不试试的话就可惜了。

炎骑士

虽然以NDS作为游戏平台，但依然保留了系列一贯的操作手感。战斗的火爆程度比以往作品要高出一些，因而导致难度的整体上升。游戏中的计分方式沿用了6代中出现并广受好评的Rush Blashter系统。游戏的不足之处在于颗粒感浓重的画面。此外，对于触控屏的运用也不够妥当。

■NDS■卡片■Snk Playmore■Metal Slug 7■动作射击■2008年7月17日■1人■无对应周边

传说的斯塔菲 对决 达伊鲁海贼团



推荐玩家人群

●喜欢可爱游戏角色的人。●不追求难度的横版过关游戏爱好者。●所有女性玩家。

总分 18

■迷倒女性玩家的星际小王子又回来了。

卡伦

游戏依然是那么的简单易懂。虽然流程不长，但是宝物、换装等收集要素很丰富，玩着玩着就能感受到和“《星之卡比》系列”不一样的乐趣。另外本作的很多关卡还支持两个人联机合作，这也使游戏的可玩性大幅上升。总之，这是一款用来放松身心的游戏，对女性玩家应该会有比较大的吸引力。

炎骑士

这款游戏对于绝大多数的女性玩家来说都会有极强的杀伤力。至少在超Q的卡通造型面前，很多人都会禁不住去尝试一下。游戏本身对触控笔的运用相当出色，游戏本身的难度也不算高。通过NDS的联机机能还允许玩家协同作战。不过，对于喜欢挑战高难度的核心玩家来说，这款游戏的难度则显得太低。

火云

如果你对可爱毫无抵抗力，那么本作正中了你的死穴。游戏玩家需要使用触控笔来控制斯塔菲和他的同伴们闯过层层机关。游戏对触控笔的运用相当出色，许多谜题的设置也很精妙，玩家还可以联机合力闯关。不过由于游戏的年龄定位的问题，对于喜爱动作游戏的玩家来说可能显得难度过低。

■NDS■卡片■Nintendo■传说のスタフィー たいけつ！ ダイール海贼团■动作■2008年7月10日■1～4人■无对应周边

改造节奏大战 龙剑战记 2



推荐玩家人群

●注重战斗动作成分的玩家。●有收集嗜好的玩家。●热衷于联机对战的玩家。

总分 17

■很难发现改变在哪。

晴天

游戏的战斗系统和前作没有差别，借由新增的必杀技可以组合出更多的连续攻击，而全新的受身、破防等设定也使战斗的策略性有进一步提高。游戏最大的改变就是大幅强化的联机功能，除了以往的交换功能以满足收集欲望外，利用游戏内置的下载功能还可不定期地得到官方推出的新必杀技部件。

炎骑士

尽管新增的必杀技拥有多种组合和连续攻击方式，但总的来说游戏的战斗系统并没有太大的变化。游戏的亮点之处在于被进一步强化的联机功能。玩家不仅可以通过联机来交换收集的卡片素材，还可以通过游戏内置的下载功能获得官方推出的新必杀技强化部件，从而使得游戏的耐玩度进一步提高。

火云

我如果你玩过前作，那么对游戏战斗时需要根据节奏按键的系统很快就会失去新鲜感。战斗远没有想像中的那么复杂，玩家很容易就能完成华丽的连击。本作的系统基本没有变化，新增的要素只有新角色和新必杀技而已，对于一款正统续作来说显得有些过于寒酸。战斗到后期也很容易出现审美疲劳。

■NDS■卡片■NBGI■カスタムビートバトル ドラグレイド2■动作角色扮演■2008年7月10日■1～2人■对应无线联机功能

头文字D EXTREME STAGE/头文字D EXTREME STAGE/SEGA/竞速/PS3　评分 22

REVIEWED BY | 星夜

游戏时间 30 小时



热血推荐



战地 恶人连	EA/EA DICE	主视角射击
Battlefield：Bad Company		美版
2008年6月23日	1～24人	59.99美元
对应PS3及X360		推荐玩家年龄：17岁以上

多机种

黄金眼评分 25 满分 30

当你第一次进入主界面之后，那首情景喜剧风格的的轻快钢琴曲会让你开始预感到这款射击游戏大概会有点不一样。

怎么说呢，这年头的主视角射击游戏从二战到未来科幻题材可谓是应有尽有、多如牛毛。大多数游戏擅长表现那种战场上的生死硝烟和战士们间悲壮的兄弟情谊。走的是咱们的国产战争大片《集结号》的路线。玩家无论是在德军的狼堡中对抗远古生物，还是在星际战争中为人类又争到了一次生存权，隐藏在背后的总是挥之不去的英雄情结。

不过，您没猜错。这篇游戏评论的对象《战地 恶人连》不是这样。它的确为浑身已经贴满了英雄主义标签的我们松了绑。当你第一次进入主界面之后，那首情景喜剧风格的的轻快钢琴曲会让你开始预感到这款射击游戏大概会有点不一样。

战地脱口秀？

游戏开场说的是捣蛋的新兵普莱斯顿被调到了恶人连的第一天。这里有渴望退伍的顶头上司萨吉、爱玩爆破的哈格德，外加怎么看都是混错了地方的书生糖水。一支典型的脱线部队就这么上路了。下面的战斗过程怎么说呢？尽管战场上战况激烈程度绝对不逊于任何一部射击游戏，但是旁边的战友就像是 24 小时的脱口秀电台，恐怕会让你初来乍到着实有点招架不住。因为暴露在敌人火力中太久而被干掉之后，一片血色中你还隐约听到哥几个凑过来七嘴八舌跟你打招呼：“嗨，你以为自己是超人啊？”相信我，如果游戏中你不是被敌人射死的，一定是被这些个不靠谱的队友气死的。

自由与毁灭

当然，光说不练是假把式。《恶人连》的战斗做得相当扎实。首先它继承了“《战地》系列”一贯的超大面积作战范围这一优点，让那些按照固定流程走的射击游戏看起来多少有点假。在同一个关卡地图上通常有着从河流到山脉各种丰富地形。尽管在一个大关中会根据不同的剧情任务将地域限定为其中的一块，但是它同样给了你充分的战略自由。以往那种固定地点，精心安排敌人位置的方式优势在于尽量让玩家按照制作者所预设的方式来体验游戏过程。但是《恶人连》中把自由度和任务结合的比较合理，有时候考虑前进路线和攻击策略也会成为玩家的一种享受。

同样一个敌人据点，你可以考虑正面攻下它，也可以利用附近的森林采用渗透战术逐步控制它，甚至可以考虑到自己的胜率不高而放弃它。根据战场状况不断的调整战术会让你感觉自己的确是按照真实士兵的思维来考虑问题。

和大面积的战场所匹配的是多种野战载具的表现。载具让《恶人连》又向着真实的现代战争靠近了一步。悍马、野战吉普、装甲车、坦克、气垫船，直升机甚至是根据场景而设计的高尔夫球车都会让你的机动性大幅提升。利用它们在战场上长途奔袭作战，它所呈现的概念是和步行作战完全不同。值得一提的是战地音乐电台的小细节能够很好的调节玩家的情绪和节奏，冲淡了战场上那股残酷的气息。

其次，游戏借助专门开发的引擎实现了 80% 场景的可破坏可摧毁。光说这个你大概还无法体会其中的意义。试想一下，当你在战场上的民房中躲着以为这样就平安无事了，轰的一声，顷刻间你发现自己周围的几面墙已经被敌人的坦克炸成了墙根。你就像是那个不穿衣服招摇过市的国王，眼前还面对着一个黑洞洞的炮口，那会是一番什么景象。

《潜龙谍影 4》去年的那句宣传语“No Place To Hide”正好可以用来形容这种窘境。不过相对的，利用可爆物来让敌人无所遁形也是我们需要经常在战场上做的事。在一些周围建有围墙或是铁丝网的敌人据点，如果能经过一番观察，找个好的切入口炸毁障碍，来个出奇制胜，不亦快哉。另外因为场景的不固定性，小组特别加入的即时音效引擎表现出的环境声变化的确让人感到了次世代的潜力。

挑刺

看得出这款游戏的品质是经过了 DICE 制作组反复打磨过的，不过仍然有一些设计上的值得商榷之处。首先游戏中的单个敌人闪躲动作相当合理，但是他们的重心仍然全部放在玩家这个对手身上，缺乏有组织的进攻。有时候敌人对于掩体的依赖过多，让玩家可以一个一个干掉。这多少让人有点不满。本作由于场景多变对于敌人的 AI 设计也提出了更高的要求，但 DICE 小组没有很好的完成这个课题。

本作和很多流行的游戏一样取消了“找药包”这个属于过去的设定。但是生命值也并非是自动回复，而是玩家需要向自己注射 life-2 针剂来回复。每次注射的时间间隔为 20 秒。这样往往会让玩家对于针剂过于依赖，也让游戏的挑战性有所下降。

游戏场景的可破坏性绝对有着长足的进步，但是剩下的 20% 不可破坏的物体还是让人有点气闷。游戏过程中的一些不可破坏物体的设定显得非常突兀，比如游戏中会遇到一些用坦克直接轰都安然无恙的箱子，还有怎么瞄都打不倒的路灯，虽然对于游戏的影响不大，但是多少让你有种出戏的感觉。

最明显的例子是在单人战役第 6 关中寻找队友的任务里为了保证你按设计者的意图走，炸不掉的墙壁和铁门又让游戏回到了固定场景的老套路。

可以说从 2002 年第一款《战地》游戏出现起，这个系列就一直以多人联机模式见长。不过这次 DICE 做了一个恰到好处的尝试，将战地的单人模式体验也带到了一个新的高度。从 7 个能体现战地风格的关卡中你能感受到，无论是战场环境的布置，剧情的各种小转折，还是不断加入的新鲜载具，甚至是单人潜入的设计都会让你大呼过瘾，而且意犹未尽。目前在线模式仍然只有“淘金”模式，官方许诺的“征服”模式迟迟没有出现，不过也足够让你在其中度过不少个战火纷飞地周末时光了。




▲多人模式里把敌人打到飞起。


▲新兵入连首长训话。


▲乘直升机作战在本作中拟真度较高。

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

REVIEWED BY | Gouki

游戏时间 50 小时以上

黄金珍藏



潜龙谍影4 爱国者之枪	Konami	动作
PS3	Metal Gear Solid 4 Guns of Patriots	美版
	2008年6月12日 1人	59.99美元
	无对应周边	推荐玩家年龄：17岁以上

黄金眼评分 **30** 满分 30

整个游戏有好几处自己都有那种“头皮发麻”的感觉，特别是重回影子摩西岛那一段，想哭。

玩完《MGS4》之后，最近自己陷入了低潮期，临床表现为干什么都不带劲，心里空空的，偶尔上网看看别人又在那儿摇大旗搞主机论战，心里就想，吵什么啊吵，《MGS4》都没玩过，有什么可吵的？

我们在给一个游戏打 10 分的时候常说，10 分并不代表着这款游戏完美无缺，而是对游戏精益求精制作态度的一种肯定——但这一次我要说，10 分并不足以表达我对《MGS4》的敬意或者说是一种情绪，在第四关，当斯内克看着那个老化的监视器摔到地上粉碎的时候，我甚至有希望将时间永远停留在那一刻的念头，因为每往前走一步，斯内克就会离我们远一步。这个世界上不可能存在完美无缺的游戏，但一定存在超越其他游戏的游戏，按照往常写评论文章的套路，在赞美一个事物同时往往还会小心谨慎地指出它的不足之处，羞答答地表示希望明天会更好——不过这并不适用于《MGS4》。当然我可以板起脸来严肃地为你指出《MGS4》还有哪些地方可以做得更好，可是我觉得这没有意义——整个游戏有好几处自己都有那种“头皮发麻”的感觉，特别是重回影子摩西岛那一段，想哭。《MGS4》又是一个现阶段没有太多人能玩到的游戏，在读这篇文章的你如果还没玩到《MGS4》，那么就先请通过这篇文字来感受我对《MGS4》的感受吧。

的确，对我来说，2008 年的个人最佳游戏基本上尘埃落定了，不为别的，单单就为了过去的十年游戏历程，《MGS4》都可以称得上是一个最好的纪念。在等待游戏发售的这几年，我也曾失去过耐心，产生过怀疑，担心有其他公司的超级特工会取代斯内克。然而，当我拿到游戏之后，我得承认，游戏制作的认真程度出乎我的想像——其实我对《MGS4》的要求已经是非常高了，但当我看到第二关开头斯内克趴在草丛中匍匐前行的画面时，立刻就觉得这是我在次世代见过的最棒的游戏画面，Konami 的宣传部门可以集体辞职了，他们提供给媒体的游戏截图根本不能代表游戏最低的画面水平——或者换个说法：把那些让人半懂不懂的技术术语扔在一边，去他的什么什么 DR，去他的什么什么贴图，艺术品≠高科技，当声与光还有色彩的搭配到达一个极致之后（顺便一提，这是游戏的“调色师”新川洋司的工作），游戏的整体氛围令人沉醉！我为之前曾经怀疑过《MGS4》的整体素质而感到惭愧。

但当我把游戏进行到最后，斯内克与山猫决斗的时候，我又更新了我的看法——这一段才是我在次世代见过的最棒的游戏画面，是的，这也是整个游戏的过程中，《MGS4》不断将你的游戏体验推向新的高潮的一个缩影。我可以再举一个例子：第三关的末尾，游戏花了差不多三分钟的时间来表现美军是如何调动大部队来包围山猫一行人的，镜头不断地在直升机、海岸巡逻艇和地面部队之间来回切换，营造出一种大战前的紧张感。而若换成其他游戏，甚至是好莱坞的大制作电影，可能都只是用几十甚至十几秒的时间一带而过，这种很奢侈很过分很好很强大的做法事实上充斥了整个游戏，更不用说那长达一个小时的通关剧情了。

第四关末尾，雷电与梵普在“霸王”顶上的决斗又是一个奢侈到令人发指的环节——游戏画面一分为二，左边的屏幕要操作斯内克使用线性枪击退月光，右边是播片雷电与梵普的短兵相接……其实我到现在也没搞懂这样设计究竟是为了什么？是炫耀自己的制作技术？想要搞劳旁观者的眼睛？还是很装的来一句“这是剧情需要”？不管怎么样，第二次游戏时，我把手柄递到旁边的同事手里，自己安安稳稳地把右边的画面看了一次——这样的情景在第五关还有一次，是上下分屏！

随着游戏的进行，自己心情也由激动变得沉重，不为别的，是真的为斯内克揪心。最后有一句台词说斯内克的一生是“hard life”，真是太贴切了，引领者（The Boss）好歹还知道自己面对的是什么，斯内克却什么都不知道，只知道怎么都是死路一条，就看怎么个死法。游戏最后阶段斯内克爬也要爬到“终点”的那一段自己真是不忍心看下去，更别说玩了——游戏能做到让人这样投入的地步，还有什么可说的？

但这真的肯定是斯内克的最后一战了，从第三章开始，基本上在预告片里看到的镜头就已经全部看完了。也就是从第三章开始，剧情的节奏突然加快，游戏开始为我们“解密”，随着一个又一个令人吃惊的角色出场，一个又一个困扰我们多年的谜题被解开，而我们在玩到游戏之前对《MGS4》的一些疑问和猜测，也是有一个解一个，有几个角色的真实身分的确令人超级意外。《MGS4》之后，整个系列已经没有秘密。这 21 年来的所有系列正统作品的每名角色差不多都在《MGS4》中被提及，要么就是有份出场，要么就是在对话里被提到过，这真的是大结局。套用大首领（Big Boss）的最后一句台词：这样很好，不是吗？

回首这十年，我们伴随着《the best is yet to come》目睹了一位传奇战士的回归，品味着《can't say goodbye to yesterday》，经历了《Snake Eater》，最终在《Old Snake》的悲伤婉转中见证了这个传奇的落幕——我们经历了一个时代。

这是当前最好的次世代游戏，这是游戏艺术的最高表现形式，这是互动娱乐的终极体验，这是一款充分满足 MGS FANS 愿望的游戏，这是 PS3 机主都应该拥有的游戏，这是专为 PS3 设计的游戏，这是系列 20 周年的一个完美句点，这是传奇士兵索利德·斯内克的最后一战，这是一款能让你赞叹生命美好的伟大作品。








游戏立方 GAME³

Vol. 151

栏目主持 ACE飞行员 Email Game3@ucg.com.cn

前一阵子公布《洛克人9》让我们又重新回到了那个点阵的时代，也许Capcom也正是为了唤起我们深藏的记忆才决定将正统续作以这样的方式来到各位玩家的面前。在那个消息闭塞的时代，一个不经意的传言也许也会引得我们无数次地尝试，像《魂斗罗》水下八关等经典的传言，至今还让人记忆犹新，如此高的流传度真可以称得上现代的“都市传说”。本次的多边共享中我们为各位读者带来了几款比较新的游戏传言，不过不必劳烦各位去一一验证了，因为制作人会给出最终的答案，有些传言可是制作人故意要玩家掉进“圈套”的哦。

SE目前真是多点出击，就连ipod都要插上一腿，《歌之召唤士》是拥有iopd又喜欢策略角色扮演玩家的福音，利用歌曲召唤同伴的系统也极具创意，而且本作的价钱不高，有条件的玩家不妨买来一试。

多边共享区

ENTER THE GAME

Munny Snake

光年 提供





鼓励自己涂装的Munny玩具相信不少玩家都知道。随着近日的MGS4狂潮，国外一个玩家显然为Munny人偶找到了更好的涂装方向。皮肤上的皱纹，灰白的头发，鼻子下一撮极Q的小胡子，外加头上细致描绘的头带，这样的斯内克别有一番滋味。



有iPod，就能成为召唤士！

纱迦 提供

Square Enix最近公布了一款iPod专用的角色扮演游戏《歌之召唤士 未颂的战士旋律》(ソングサマナー 歌われぬ戦士の旋律)。游戏对应第3代iPod nano和iPod classic，以及第5代iPod。

游戏的最大特色在于玩家可以使用iPod中的乐曲来召唤音乐战士，根据乐曲的不同，召唤出来的音乐战士也会有不同的能力。而反复听取召唤音乐战士的歌曲，还能提升音乐战士的能力。看得出来，这个创意类似于Tecmo的《怪物农场》，不过趣味性要强得多。

游戏的故事发生在一个被机械战士统治的世界，主人公兹齐(ZIGGY)为了救回自己的弟弟，在全世界展开冒险。游戏的战斗采用回合制，玩家要根据敌人的类型选择合适的音乐战士，还可用地图上的各种机关来攻击敌人。受硬件限制，游戏的操作是iPod特有的触摸转盘式操作。

本作的发售日是7月8日，售价600日元。有兴趣的玩家不妨自己下一个回来试试吧！







ARC特讯 SEGA2008街机展

零太郎 提供







世嘉公司于2008年7月4日在东京大田区产业广场上举办了“SEGA PRIVATE SHOW 2008 SUMMER”。该项展会主要以世嘉的街机作品为主，每年都会定期举办几次。在此次的会场中，最引人注目的就数竞速游戏《R改 R-Tuned》和描写丧失美丽爱情物语(官方说辞……)的《死亡之屋EX》。

《R改 R-Tuned》将会以午夜赛车为主题，玩家将在新宿、涩谷、香港等16条夜间的华丽赛道飞驰竞速。氮气加速系统、车身喷漆效果、IC卡支持多达200辆赛车的记录等都会让玩家体验到极速的爽快感。《死亡之屋EX》其实是一款迷你游戏集合，游戏中有20种以上的迷你游戏供玩家选择，2人合作闯关欢乐度倍增。

闘劇'08

SUPER BATTLE OPERA
THE 6th ARCADIA CUP TOURNAMENT

游天堂 提供

走出梅雨季的申城重新被高温天气所占领，但炎热的天气并没有影响到“铁匠”(“《铁拳》系列”爱好者的昵称)们参加7月5日在正阳游戏举办的08斗剧《铁拳6》项目中国大陆地区预选赛的热情。比赛在下午两点正式开战，台下座无虚席，也许是观众们的热情太过高涨，平时拥有强大制冷能力的两台悬壁式空调却打不出冷气。

虽然《铁拳6》引进到国内的时间不长，但是各路好手却早已将游戏的精髓吃透，作为历代铁拳豪门的上海和南京地区在比赛之前也火药味十足，派出了最强整容的两队在赛场中为观众献出了一幕幕好戏。最终南京地区的“NTL战队”【先锋JINSEKI使用角色(史蒂夫)、中坚TIANYUANYUAN使用角色(洛)、大将KILLER使用角色(德拉贡诺夫)】技高一筹，夺得了冠军。拿下了参加日本斗剧决赛的名额，为08斗剧中国大陆地区预选赛画上一个完美的句号。同时也祝愿他们能代表中国打破以往铁拳韩国、日本和欧美三分天下的格局，为中国铁拳在世界拳坛创出一席之地。

另外，在早前举行的《VR战士5》与《街头霸王III三度冲击》比赛中，“游天堂战队”与“BANANA先生战队”分别获得了取得前往日本参加斗剧决赛的资格。





如果他们是真的……

有没有想过如果游戏中那些可爱的生物们变成了现实中的活物会是怎样？你想知道自己喜欢的角色活过来会是怎样的吗？在《孢子》中，你可以创造一切生物。

在该作发售之前，EA首先在网上发布了游戏中的生物编辑器“孢子生物创造者”，并且在官方网站上建立了一个“孢子百科全书”，让玩家们上传自己的作品。全球无数玩家立刻踊跃体验，用该编辑器创造了各种异想天开的生物，也有一些玩家更是让经典角色们活了过来，虽说其形象难免有些狰狞，不过我们不得不说，这才是更接近真实的形态……

NO.1 吃豆人

现实告诉我们，作为一种永远吃不饱的生物，有一排好牙是很重要的，在它的血盆大口下暗藏着鲨鱼般的尖牙。

NO.2 Lakitu

来自马里奥世界的Lakitu，玩家Sangreal88的作品，可惜背上少了个龟壳。

NO.3 卡比

较之其他生物，这个卡比真实版总算还有那么一点点可爱的感觉，不知道能不能像卡比一样把其他生物吞进肚子里呢？

NO.4 炸弹人

把炸弹人的服装剥掉之后就是这个样子的吗？总觉得脸有点像猴子……

NO.5 皮卡丘

除了体型稍微肥胖了一些，这只黄毛电气鼠的形象差不多是活了过来，大概是皮卡丘的亲戚吧？

NO.6 Metal Gear Ray

谁说《孢子》只能创造生物？《MGS》的Metal Gear Ray本来就有点动物的感觉，活过来后大概就是这样的，嗯，是有点像烤鸡。

NO.7 达斯特

这只达斯特可以说是形神兼备了，连护目镜都戴上了，如果露出牙齿笑一个就更好了。

NO.8 叮当

有达斯特自然就要有叮当，虽说形象上有些差别，但能长出这么有金属感的皮肤也真是不容易了。

NO.9 士官长

这就是用孢子技术克隆出来的士官长，玩家Mikerooney的技术真是巧夺天工。

NO.10 疯兔

用《孢子》做只兔子当然是不在话下的，但是疯兔这么有个性的造型实在不容易实现，最难的还是它那幅表情……



就读上海大学 选择游戏影视动画专业



一年一度的高考已经落下帷幕，对本次考试发挥不佳未能上线的学生来说，有没有更好的途径，既能进入心仪的大学，又能就读热门专业，还可以获得国家认可的大学文凭？答案是肯定的，就读上海大学游戏影视动画专业，就可以圆你的大学梦。

上海大学是国家“211工程”重点建设高校之一，是拥有理、工、文、法、史、经济、管理等学科门类及美术、影视艺术等学科的综合性大学。现任校长是中国科学院院士钱伟长教授。上海大学科研实力在全国高校中处于先进水平。上海大学已制定了学校中长期发展战略规划，提出了更高的奋斗目标，即发扬自强不息精神，构建绿色、文明、信息化校园，建成与上海现代化国际大都市地位相适应的高层次人才教育体系和科技创新体系，成为国内一流的综合性研究型大学。

朝阳产业 热门专业

由于目前中国网络游戏、动漫产业、影视动画、手机3G增值等业务的迅速发展，三维游戏动画设计制作方面的应用日益广泛，相关人才需求量十分巨大。特别是在上海、北京、广州等相关产业发达的大城市，三维游戏动画专业人才更是供不应求。有统计显示，国内游戏影视动画人才更是缺口高达80万人。从事游戏影视动画开发已经成了高收入、“金领一族”的代名词。

上大游戏影视动画 专业优势明显

自2003年以来，上海大学成教学院与我国著名数字艺术教育机构CIA数码合作，吸收美国、日本等国际先进教育经验，用重点大学的雄厚教育资源融合优秀动画企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育。2007年上海大学获批成为上海市高教自考动画专业(独立本科段)主考院校，上大CIA开发的系列教材也被上海市教育考试院选定为专用教材。2006年上大CIA荣获中国计算机用户协会和电脑报联合评选的“优秀培训机构”和“优秀游戏动画师资”两项殊荣，2007年底，上大CIA被批准为上海市紧缺人才培训“计算机CG创意设计”项目的主管单位。“上大CIA”已成为沪上领先、国内极具影响力的知名数字艺术教育品牌。

学习环境优美 高校文化熏陶

上大游戏影视动画专业安排在环境十分优美的上海大学嘉定校区，优美宁静的大学校园为我们的学习提供了保障：全新的大屏幕液晶机房、标准的动画制作室以及实训室、舒适的标准学生公寓配置了校园网络，另外学校的运动场、图书馆也成为我们休息放松的好去处。

“学历”加“技能”

学生在学习专业技能后，可获得多项国际权威资格认证如CIA专业证书和Maya、3dsmax国际认证证书，以及上海市紧缺人才《计算机CG创意设计》岗位资格证书、《国家动漫产业振兴基地》认证证书。另外，学生入学后，可以同步报读网络大专课程，成绩合格，可以获得国家认可的网络大专学历文凭，让你实现学历和技能双丰收！

友情信息

上大游戏影视动画专业班将于2008年8月底开学。本期开设游戏影视动画、游戏程序设计两个专业，可直接免试报名就读。

报名电话：021－62539082、62535233

报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成教学院B楼211室

网址www.cia-china.com；www.shu.edu.cn/ad

火云提供

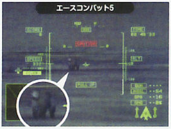
都市流行传说

皇牌空战6 解放的战火

5代中传说的北极熊母子也会在本作中登场?



▲貌似会有点什么东西的最终关卡。好想要塞文奥特曼那样的视力啊。



▲这就是引发话题的北极熊母子，因为实在太小，瞬间就错过了。

《皇牌空战5》中的浮冰上有一对白熊母子，还在雪原的基地里堆雪人，玩家要想在以音速飞行的战机上看到它们是非常困难的事。在最新作《6》中，想到会有这样的东西存在也是理所当然的，哪怕是偶尔能看到那也好啊！

制作人的回答：虽然没有白熊，但游戏的乐趣依然很多

本作也有同样的游戏要素，Mission3里面的雪人，Mission12里面巨大的地上绘图，Mission14的吃豆人的大厦照明之类的。而且，在Mission1中的城市还有NBGI的总部大厦哦！大家在玩游戏时可以留心一下这些有趣的东西。

《偶像大师》机体中隐藏的秘密?

涂喷有《偶像大师》中偶像的涂装的机体可以通过下载来获得。不但看上去比较华丽，所能搭载的兵器数量也非常多，即使不是《偶像大师》的FANS，喜欢用这种机体的玩家也有很多。事实上这些机体的高性能也是有其理由的，各位偶像的三围其实和兵器的数量是一致的。而且，这些机体放出下载的时间安排似乎也有一定理由……目前还未被提供下载的偶像机体，其存在性以及下载时间似乎都是一个秘密。



制作人的回答：提供下载的时间是偶像们的生日

关于《偶像大师》的机体，当然，每位偶像都是有她们对应的机体的。下载日的话，我们会尽可能地放在各个偶像的生日来提供下载。

偶像大师

新作是"模拟海战"，这是真的吗?

系列新作《Live for you》之后的续作会以"模拟海战"的形式登场？这实在是令人太震惊了！经调查，游戏初期的偶像们的名字，竟然都是真实存在的战舰名称？



制作人的回答：这不过是谣言 罢了



▲续作的游戏类型真的有改变的可能。只是，是不是有点不太现实了呢？

确实是真的。"千草"是驱逐舰，"弥生"是护卫舰，"梓"成为了运输舰的舰长而驰骋在广阔的大海上……很抱歉，以上都是谣言。《偶像大师》系列"中登场的女孩们的名字，正如大家所见，确实有很多都是由来于舰船，所以会传出这样的谣言也是没有办法的事情。

重生传说

达成765HITS后会发生什么?



▲总之要保证连击成功……可是，要是没有能承受765HITS的敌人存在的话，这样的谣言也就无从去验证了。

用Combo连击数来表示对敌人的连续攻击次数是"《传说》系列"的特色。据说在PSP版的《重生传说》中，当连击数超过765HITS时，实施攻击的角色口中就会呼喊"Namco"，虽然从物理学上来讲貌似不可能。

鬼泣4

不仅但丁的哥哥弗吉尔会登场，而且玩家还可以操作他?

在《鬼泣3》登场的但丁孪生哥哥弗吉尔可能也可以操作……这样的谣言一直流传。这是真的吗？顺便一提，2006年2月发售的《鬼泣3 特别版》中，确实存在可以操作弗吉尔的模式。如果在最新作《鬼泣4》中也能使用他的话，就能感受到和但丁不一样的潇洒动作了。



▲本作采用了新的主人公尼禄，游戏中也有他和前三作的主人公但丁交战的场面。

制作人的回答：如果只是弗吉尔的武器的话，那倒是登场了

虽然弗吉尔没有登场，但是他爱用的武器"暗魔刀"却是作为重要道具在游戏中登场了。

风来的西林3

一旦陷入危机，攻击就变得困难了



多《风来的西林3》玩家中流传的谣言，陷入危机的时候，攻击就没办法命中。事实到底是怎么回事，就让制作人解开疑问。

当玩家临死前的一击将怪物刚好击倒的时候，此时的攻击要是MISS的话就必死无疑了，可是偏偏就在这节骨眼上就是攻击不中……这是在众

制作人的回答：可能也有这样的情况

因为最近的控制器都是高性能的嘛。有些连我们也不知道的，像出汗感知机能之类的说不定也被加入进去了呢。

变化之壶隐藏着某种法则?

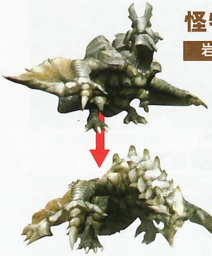
"变化之壶"可以将放入其中的道具转化成别的道具。梦想随处可捡的道具变成了稀有道具，于是就拼命把弓箭和饭团之类放进这个壶里。经常重复做这样的事情，都市传说也随之产生了。"将弓箭和饭团之类用不完的道具放进，大多情况下只会有数量上的增长。"虽然难辨这句话的真伪，但经其他人这么一说确实会有点在意。是不是持有数量过多的道具更容易在数量上增长呢？还是和制作人确认一下吧！



制作人的回答：大家要是觉得有那就有

谣言还真是传得厉害呢。说不定也有"谣言之壶"这样的道具存在呢。总是大家要是觉得有那就有啦，不过只能存在于大家的心中哦！

怪物猎人P 2nd G



岩龙成长并变成了铠龙?

铠龙是生活在火山地带的大型飞龙，会喷吐睡眠气以及灼热的光线，是一种非常难缠的怪物。作为铠龙幼体的岩龙，居然会在任务中成长成为铠龙！被岩龙搞得头痛的新手猎人要是在狩猎的时候遇到了这样的事情，那绝对是扛不住的。

制作人的回答：没有这样的事

岩龙虽然是铠龙的幼体，但在游戏中绝对没有这样的事发生。

风属性的双刀真的可以通过下载任务制作出来吗?

攻击频率高的“鬼人化”乱舞攻击可以对怪物造成很大的伤害，双刀因此在玩家中人气很高。这其中就有左右两把刀属性不同的双刀。现在在一部分双刀爱好者中，说是在今后的下载任务中，可以获得制造某漫画中(官方的《怪物猎人》漫画)的风属性双刀素材……虽然觉得这不过是因为大家的愿望而产生的谣言，但如果真的存在的话，游戏的平衡性就可能会发生变化了，真相是怎样的呢?



制作人的回答：很遗憾，这样的双刀是制作不出来的

无限的边境 超级机器人大战OG传奇

女主角摇摆的“那个”是原画师的爱好?



在本作的战斗画面中，使用必杀技时人物的特写会出现在上屏中，就像是动画中的表演效果一样。在这个时候，玩家眼睛紧盯的，应该还是女性角色的胸部吧。不管是什么角色，胸部都有激烈的动画表现，据说这是原画师的爱好?

◀ 不断地进行连击来打倒敌人的战斗也是本作独特的地方。这个加上特写还有高音量的语音，FANS真是非常满足！

▼ 能量槽满的时候发动的必杀技。有很多人都是看到“这个”才买本作的吗?



制作人的回答：真相是这样的！

不是的，事实不是这样的。这是给《无限的边境》制造卖点，将战斗中的演出进行强化而做的。“特写务必用动画的形式来表现！”一开始我们就给负责做特写的开发人员作出要求，“拜托要让画面动起来”，“能明白这个意思吧”，就是这样的一些指示。虽然想像了眼睛和刘海的动画，但事实上就变成了现在这个形式。而且，大家也都说没有问题就OK了。



上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十六期班），有关事宜公告如下：

招生计划：

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数：60

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

游戏程序设计专业研修班（全日制1年） 招生人数：30

培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证 书：完成学业通过考核者将颁发《上海大学结业证书》和《CIA专业证书》，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的《上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证》和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点：1、上海大学嘉定校区（住宿）：住宿上海大学嘉定校区学生公寓。
2、上海大学新闸校区（走读）：新闸路1220号（江宁路口）。

入学条件：高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏制作、影视动画者；免试入学。



特别提醒：上海大学两年制游戏影视动画研修班已同步招生，入学后可报读网络大专课程，技能学历双丰收！八月份开学，详情登陆:www.cia-china.com

咨询热线：021-62539082 详情请登陆：www.cia-china.com
咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室

斗剧'08 SUPER BATTLE OPERA THE 6th ARCADIA CUP TOURNAMENT

08中国斗剧预选赛——斗剧5大关键词



游天堂 提供

自从2004年中国选手首次进入斗剧参加比赛以来，“斗剧”已经伴随玩家走过了4个年头。在这4年的时间里，斗剧也逐渐变得世界化、大众化，越来越多的外国选手参加、越来越多的热门游戏入选。斗剧主办方意识到了世界玩家，特别是中国玩家对于斗剧的热情，于是便有了08中国斗剧预选赛的精彩纷呈。随着7月5日在正阳游戏结束的《铁拳6》项目，历时两个月的08中国斗剧预选赛也完美地落下了帷幕。在这两个月的时间里无论是参赛的选手还是场边的观众，都是这场预选赛的胜者，他们带给我们了无数精彩的瞬间，也留下了无数的感动和遗憾，下面就让我们用5个关键词来对这次预选赛的亮点做一个小小的总结。

关键词1 全项目出击

和往届的斗剧预选赛相比，本届比赛首次实行所有日本入选项目的制霸。从5月1日的《超级街霸ⅡX》项目开始到7月5日《铁拳6》项目为止的2个月里，一共9个项目分别在上海最有人气的四大机房（上海正阳游戏、上海七宝结城游戏、上海西宫游戏、上海喜相逢游戏）决出冠军。全项目出击使得像《阿鲁卡娜之心》这样的小众游戏玩家有了参加斗剧圆梦的机会。

关键词2 群雄争霸

和往届的斗剧中国预选赛上海本地玩家唱主角不同，本届的斗剧中国预选赛吸引到了全国各地的玩家纷至沓来，并且在本地玩家面前展现出了强大的实力。9个项目中外地玩家囊获冠军的就有3项，并且这3项游戏都是在中国发展最快的主流格斗游戏。

拿获得《罪恶装备AC》冠军队“将进酒，古来圣贤皆寂寞”来说，就是一支联合长沙、武汉、重庆最强选手强力种子队伍。已经有17年游戏年龄的队长猫忍说：“参加斗剧一直以来都是一个街机玩家最高的梦想，所以这次斗剧预选赛我不远千里从长沙赶到上海来参加比赛。为的就是拿冠军。”

关键词3 卫冕之路

世界上本没有天才，能够做到普通人做不到的事情别人才把他誉为天才。去年斗剧《KOF98》项目的冠军小孩（曾卓君）就是这样一个天才。在面临高考的巨大压力下他暂停了一年的游戏时间，高考结束后的一个星期内凭着天才特有的技能一天赋便熟悉掌握了新游戏《KOF98UM》（KOF98的加强版，比原作有了大幅度的改革）来沪参加在喜相逢游戏举办的《KOF98UM》比赛中技压群雄获得冠军。比赛中小孩的优势非常明显，和他对决的选手很少能够见到他的第三名角色。预选赛结





束的那一刻，小孩斗剧卫冕的之路已经开始。

关键词4 真功夫

台上一分钟，台下十年功。只有选手们平时苦练才能为夺得冠军打下良好的基础，特别是像《北斗神拳》这种讲究零容错率的游戏来说就显的特别的重要了，游戏中每个角色都有一套无限连击，并且游戏中超级必杀技是有一击必杀的设定，所以对战中只要有半点失误就会前功尽弃。《北斗神拳》项目冠军王欣笑称：“《北斗神拳》就是‘一格血’的游戏。”

在《北斗神拳》第一场的预选赛中，本能稳操胜券王欣在关键时因为一次小小的失误而于冠军失之交臂。赛后总结教训的他，他原先一个星期16小时训练时间改成一个星期24小时。在细节上，把各种招数的判定试了一遍又一遍，功夫不负有心人，在第二次赛事中，王欣以零失误的成绩轻松获得冠军，所以说训练和胜利之间是划等号的。

关键词5 观众也是角儿

上海的夏季是非常炎热的，但是热情的观众并没有被赛场内的温度影响。“嘿、吼、吼、吼……”每一次高难度连击成功，台下的观众都会喝着打击节奏发出吼声。同时在赛场内还穿插着身穿游戏中人物服饰的SHOWGIRL，这些活泼的女孩子也是赛场中的另一个亮点，每当比赛一结束就会有观众邀请SHOWGIRL合影留念。这两个月的比赛是一个结束，更是一个开始。这标志着中国的街机玩家能走出国门，面向世界的舞台，向世界玩家展现出街机这门指尖运动的魅力。预祝预选赛的胜者在八月份日本东京斗剧决赛中过关斩将，高奏凯歌！



炎骑士 提供

让无限气泡见鬼去吧！咱有无限豆荚！

记得在很久以前的杂志上，我们曾经向大家介绍过模拟包装气泡的那种无限气泡小玩具。不过，这种玩意儿现在已经过时了，日本玩具大厂Bandai已经开发出了它的代替品，这就是无限豆荚。其实，无限豆荚的玩法与无限气泡如出一辙：通过挤压豆荚，里面的豆子就会自动跑出来，并且这些豆子还带有很猥琐的表情。值得一提的是，豆子的表情并不是千篇一律，而是具有不同的变化。无限豆荚与无限气泡的不同之处还在于它非常环



保，根本不需要额外的电池供电。我们完全可以把这个小玩意拴在手机上或者钥匙链上，在打电话或者掏出钥匙准备开锁的一瞬间顺便捏上几下过过瘾。

为你插上翅膀的个人飞行器



炎骑士 提供

像鸟一样在天上自由飞翔。对于玩家来说，恐怕只有在游戏中才能体会到这种感觉。不过接下来所要介绍的这个玩意儿可是实实在在地存在于现实之中。这种新奇的飞行器是墨西哥TAM公司的研制成果，只要将它固定在腰间，就可以通过两手的控制阀来操纵这个飞行器了。据TAM公司的官方介绍，这款飞行器可以提供将136公斤物体升空所需要的升力，并且，它已经不再是试验性质的概念产品，而是进入量产阶段的完成品。如果你想拥有它，那么就需要花费12.5万美元来购买。什么？嫌贵！要知道，这个价格已经比私人轻型飞机便宜多了！



邪魔院

体会异国文化的魅力

大家好！“邪魔院”又回来啦！应读者们的要求，在杂志上阔别多时的“邪魔院”这一栏目终于再次复活了。和以前一样，“邪魔院”仍然以帮助大家了解日语、认识东瀛为出发点，并尽量为大家解决在玩日式游戏和看动漫时遇到的问题。当然，即便是重新出山，新的血液也是栏目所不可缺少的，所以这里欢迎大家能给“邪魔院”来信或者发电子邮件提出你们宝贵的意见，这将是我们能把栏目做得更好的最大动力哦(^_^)

再度复出的新一期“邪魔院”的关键词是“大阪”，我们就赶紧来看一下吧！

东瀛采风

古色古香的大阪

说到日本的传统建筑，恐怕很多人只会想到京都，大阪则更多地被人和现代化大都市联想到一起。其实不然，大阪市的前身大坂城是古代日本最早的正式都城，几百年来这座港口都市中留下了许多难得一见的古建筑，下面我们就来了解一下这另具风情的大阪吧。（※注：大阪的原名即为大坂。）



大坂城

公元 1583 年石山之战结束后，丰臣秀吉在石山本愿寺的遗址上建造了大坂城，继而以此为政治和经济中心建立了属于自己的政权。后来丰臣一族消亡，大坂城便一时遭到了荒废，直到江户时代幕府将其纳入直辖地并挖掘水道用以进贡大米，这里才再度繁荣起来。随着时间的流逝，大坂城就成了全国物流汇集的商业中心，从而诞生了日本历史上的有名“元禄文化”，人们甚至还给它取了一个“天下厨房”的美名。

四天王寺

四天王寺是堪比位于奈良县的法与寺的日本最古老的佛教寺院之一。公元 587 年，相传崇尚佛教的苏我氏在与排斥佛教的物部氏发生冲突，交战中苏我氏伐木建造了四大天王的雕像并最后获得了胜利，6 年后圣德太子为了纪念这件事便在大阪建造了这座寺院。四天王寺分中心寺院、五重塔、太子殿、六时堂、五重塔、石鸟居等几部分组成，是大阪人气最高的游览圣地。



流行与时尚

春夏交替 日本人的流行“病”

花粉症

花粉症原本是因为春季时植物的花粉飘散到空中，人的鼻子、眼睛以及皮肤与这些粉尘接触后会产生反复的瘙痒、流鼻涕、打喷嚏、眼花等过敏症状。到后来，由于学生和上班族们在暖洋洋的春天无精打采容易犯困，很多人就总是喜欢以花粉症来作为自己偷懒的借口。久而久之，花粉症就多了另外一层含义，那就是“懒惰病”。

五月病

严格来说，其实五月病不能算是一种疾病。每年的四、五月份是学生们开学，公司会社新人员工的时期，当进入新的环境面临新挑战的时候，不少人就会因为无法适应或者压力过大而产生类似得病一样的症状，主要表现就是焦虑、乏力、失眠以及疲劳等等。作为一种因为现代社会竞争激烈而产生的新型疾病，五月病确实值得人们去反思。



声优园地

植田佳奈



相信很多人都对给《Fate/staynight》中为远坂凛配音的声优植田佳奈印象很深，除了给这部动画以及其相关游戏配音之外，出生于大阪府的她还在《魔法少女奈叶》（八神疾风）等不止一部作品中展示了自己一口纯正的大阪腔，独特且可爱的方言使得其塑造的角色个性鲜明惹人喜爱，其中由她配音的《旋风管家》里的关西千金爱泽咲夜还是个极端的“漫才（日本的相声）控”（汗），其无厘头的表演和搞笑的语言让很多人都乐得捧腹不已，完完全全地把 ACG 中的“方言”这一萌点变成了笑料。

闲聊日语

大阪腔中变化丰富的句尾

前些日子回学校办事，在机场排队等候安检的时候身后有一位日本女游客，估计是等得有点不耐烦了，就对身边的同伴抱怨“これホンマに意味ないんです”，说这样的安检真是没意义。我一听是大阪腔，就笑着回过头去告诉她再耐心地等待一会就好。办完安检后，我们在候机大厅利用登机前的这段时间聊了起来。可能是因为平时看惯了动漫，交谈我中发现这位来自大阪府高槻市的日本朋友句尾大都使用“です”而不是“や”或者“だす”，似乎和自己印象中纯正的大阪腔不太一样，于是就带着疑问请教了这位客人。她听完先是一愣，后来就笑起来向我解释，说其实大阪腔的变化很多，句尾、否定形、促音等这些都没有什么固定的格式，不同的人在不同的场合完全可以灵活地使用。

回来之后我便特意去找了一下相关的资料，这才彻底解开了心头的疑惑，原来大阪腔的句尾还有如此多的变化。举个游戏中的例子，PSP 版的《AIR》中，神尾晴子在给观铃剪短发的时候有这样一段对话：

晴子：“どのくらいに**切**（き）ったらええ？”

观铃：“お**母**（かあ）さんに**任**（まか）せるよ。”

观铃：“ママ……”

晴子：“そうや、うちや。”

虽然神尾晴子说的不见得是最地道的大阪腔，但也算是比较常见的关西方言了，那么游戏里和现实中到底区别在哪儿呢？首先，年长一点大阪人习惯用“よろしょーまんねん”这样的句型放在句子的最后来表示“可以怎么样”，“ええ”则比较口语化；同样的，在某些场合说“そうだす”也会比上述对话中的“そうや”来得更加正式。平常我们接触的 ACG 中的角色在讲大阪腔的时候总会较高频率地使用“や”作为句尾，这样会显得非常萌，但日常生活中爱用“ねん”来结尾的也绝不在少数，甚至有时还会出现文中开头提到的用“です”作为句尾的情况呢。

说来说去，语言是活的，语法也不是万能的，尤其是大阪腔这种地方语言，使用者更需要在平时多多加以积累，就算是小小的句尾也包含着很大的学问。该谦恭礼貌的时候就不能随意，该侃侃而谈的时候就不需要拘束，生搬硬套就会与人交流中遇到不必要的麻烦。

ACG中的大阪腔角色　《柯南》：服部平次；《樱大战》：李红兰；《ToHeart2》：珊瑚、琉璃；《阿兹漫画大王》：春日步；《魔法少女奈叶》：八神疾风；《纯情房东俏房客》：绀野美津；《EVA》：铃原东治；《网球王子》：忍足郁士；《学园爱丽丝》：佐仓蜜柑……



硬件 HARDWARE

① PSP 上网后可以把网站保存下来脱机浏览吗？②《怪物猎人 携带版 2nd》中的工会卡片怎么才能变成金色？我已经把任务刷了 200 次以上，但还是蓝色……[中山 冯梓峰]

①无论是新旧型号的 PSP 都不具备网页脱机浏览的功能，但是我们可以在打开浏览器的情况下，依次选择下方的“收藏夹”→“我的书签”→“添加到收藏夹”来保存当前的网址，以便在下次接入网络时能够快速访问之前的网页。②要让工会卡片变成金色必须累计完成村庄和集会所中 192 个不同的任务才行，反复刷同一个任务是没有任何作用的。

①今天用金手指不小心把 PSP 弄死机了，我用的是 CM（旧版 16 进制），改的是《怪物猎人 携带版 2nd》中的素材，本来一开始还好好的，但是在改好了后要退出 CM 时却退不出去，然后就死机了，最后没有办法我只好强制关机，还好重启后 PSP 没什么问题，存档也没坏。请问出现这种情况对主机和记忆棒，以及游戏有什么损害吗？② CM 改的是 ISO，还是游戏和存档一起改，要是出问题了，更换 ISO 有没有用？[qwfy—he]

①使用金手指软件造成 PSP 死机的情况相信不少玩家都遇到过，出现这种情况通常都是修改后使游戏数据溢出造成的。虽然偶尔出现这种情况并不会对主机和记忆棒造成多大的影响，但晴天在这里还是建议玩家尽量少使用金手指软件，因为在运行这类软件时会对 PSP 的 CPU 造成较大的负担，长期频繁地使用很有可能就会出现一些无法预知的错误，另外在修改游戏前，最好先将记忆棒中的“SAVEDATA”文件夹在电脑上进行备份，修改完毕后立即保存存档，然后关闭金手指软件，避免此类软件长时间对 CPU 的占用。②使用金手指软件只是暂时性地改变游戏程序本身的算法，因此并不会对 ISO 和存档进行修改，所以出现问题后更换 ISO 也是没有任何用处的。而很多玩家之所以会误认为金手指软件会破坏存档，也是由于修改后保存的存档，在下一次正常进入游戏的情况下有可能不会被正确识别引起的。

①我想在南宁地区买一台二手的 PS3（日版或港版），不知道主机的正常配置大概需要多少钱？②买二手 PS3 的时候要注意什么？③《潜龙谍影 4 爱国者之枪》已经发售了，但世面上的港版日文、港版英文、日版、美版到底有什么区别呢？[Hori]

①如果你是要购买日版或港版的二手 PS3，那首先要了解日版只有 40GB 和 60GB 两个版本，港版则在日版的基础上还有 80GB 的版本（基本已经断货，不建议购买），而三个版本最大的区别就在于 60GB 和 80GB 都能够兼容 PS2 游戏，所以在售价上会略高于 40G 的版本。目前 40GB 全新主机的官方售价为 39980 日元或 2880 港币（都约合人民币 2600 元）、60GB 售价 54980 日元或 3800 港币（都约合人民币 3550），如果卖家开价过高，一定要“货比三家”再做决定。②拿到二手主机后首先要检查主机包装外侧的型号代码是否与主机后方条形码的最后 7 位一致，以防止卖家使用其他版本的 PS3 来欺骗你，接着是检查主机基本的配件是否齐全（USB 线、AV 线、网线、六轴手柄、电源线各一个），最后开机检查系统运转是否正常以及六轴手柄的无线功能，当然也不要忘记运行游戏和连接 USB 线看看手柄能否正常充电，基本上完成以上的步骤后都没有出现异常的话，你就可以放心使用你的 PS3 了。③《潜龙谍影 4 爱国者之枪》的日版和美版在游戏中都只有对应版本的配音，并且在难度上也有细微的差别，另外如果在标题画面选择“Metal Gear ONLINE”进行网络对战的话，不同语言版本的游戏都只能进入对应的服务器。港版日文和英文版是索尼官方在香港地区销售的行货版本，除了包装不同外，游戏的内容和联机对战的限制都与日文及英文版没有区别。

区域版本	型号代码
日本	CECHA00、CECHB00
美国／加拿大／墨西哥	CECHA01、CECHB01、CECHE01、CECHE11
欧洲／澳洲／新西兰	CECHC02、CECHC03、CECHC04、CECHC08
韩国	CECHE05
香港／台湾／东南亚	CECHA12、CECHB12、CECHE12、CECHA07、CECHB07、CECHA06、CECHE06

我的 PS3 硬盘快满了，想换一个大的，请问 PS3 硬盘只要是串口，2.5 寸笔记本硬盘、8M 缓存、5400 转的硬盘就行了吗？是不是跟容量没太大关系？自带的 60G 硬盘接口是 SATA 的，那 SATA2 的硬盘支持吗？[guowei_wolf]

根据官方说明书中的描述，要更换 PS3 的硬盘，只要是 2.5 寸 SATA 接口的笔记本硬盘即可，对容量没有特别的限制。但是更换硬盘对玩家的动手能力有较高的要求，如果按照说明书上的提示无法正确操作，最好能够找信得过的电玩店替你进行更换，另外在更换完硬盘后，再次启动主机按照画面的提示需要进行一些必要的初期设定（如果你所购买的主机推出时间较早，有可能会出现要求重新安装系统的提示，此时需要像为 PS3 主机升级系统一样，从官方网站下载升级程序，然后使用 USB 设备或刻录成光碟来完成系统的安装）。

①我的 NDSL 用的是 R4 和金士顿 1G 卡，做了内核升级后为什么在玩《恶魔城 废墟的雕像》还是总会遇到死机和黑屏呢？有没有什么解决的办法？②我在玩《世界足球 胜利十一人 10》的大师联赛时，总是不到几个赛季就会出现一个毛病，无法进行比赛且画面一直停留在左下角小人在奔跑那里，我也试着换张光碟，但还是没用，而且这也不是我一个人会这样，身边的朋友也遇到过类似的情况，究竟是为什么呢？[wangchao82529]

①《恶魔城 废墟的雕像》对于卡带的读取速度要求较高，即便是正版卡带也有很小的几率会出现死机或黑屏的现象，所以你使用烧录卡遇到这个情况，暂时也没有有效的解决方法，只能在游戏中尽量避免频繁地切换场景并养成勤记录的好习惯。②你所提到的这个情况属于游戏本身的一个 BUG，目前同样也没有办法完全避免这种情况的发生，如果长时间停留在读取画面，惟一的方法就只有重新启动游戏了。

游戏 GAMES

①请问《怪物猎人 携带版 2nd G》里的五星眠鸟套装要怎么才能制造，为什么我只看得到眠鸟 S 装？②村长上位任务里打双一角龙，破角后得到优质的白银或真红之角的几率是多少？③龙头壳在 7 星村长任务里破盾蟹壳能得到吗？④口袋票 G 如何能比较轻松地获得？⑤村长下位的古龙任务中它们的伤害会不会继承到村长上位任务中，伤害继承在亚种之间同样有效吗？另外钢龙和锈钢龙的村长和集会所任务之间的伤害能不能继承？[neversai]

①你所说的眠鸟套装只有 S 和 X 两个系列，并且都不具备“捕获名人”的技能，要让 X 系套装出现在制造列表中，必须完成集会所中的任务获得“眠鸟的豪橙毛”等上位素材才行。如果你是需要制造出带有“捕获名人”技能的套装，那么水龙套装也是个不错的选择。②村长上位任务中破角后得到优质的白银或真红之角的几率都为 60%，但如果不破角的话，只是单纯地杀死或捕获它们都是无法得到这两种素材的。③ 7 星村长任务中破盾蟹壳只有 5% 的几率能够得到“龙头壳”的素材奖励，但如果在任务中累计杀死 8 只以上的盾蟹，那么过关奖励中就有 50% 的几率出现该素材，再耐心地多试几次吧。④口袋票 G 除了完成村长的 6 星任务“最后的招待状”后可以从村长处获得外，完成集会所 7 星任务“接近！老山龙”、8 星“异常震域”、8 星“起源！顶点”中的任意一个都能必定在过关奖励中获得。⑤无论是村长还是集会所的任务，下位任务中对古龙的伤害都是不能继承到上位任务中的，并且同一种怪物的亚种之间也没有伤害继承关系。

①《怪物猎人 携带版 2nd G》中G级黑龙、红黑龙、祖龙任务的出现条件是什么？②用于和山菜爷爷交换物品的“天之山菜组引换卷”要在什么条件下和哪个NPC对话才能得到？[andypixy]

①要让G级黑龙出现需要完成所有训练所G级任务；红黑龙则需要在消灭上位红黑龙的基础上完成所有G级古龙任务（包括麒麟）；祖龙则是消灭黑龙和红黑龙后完成所有G级任务。②要想获得“天之山菜组引换卷”需要玩家的工会卡片等级在金色以上（即完成村长和集会所的不同任务达271次以上），之后和交换过名片的好友一起完成任务，每累计25点的好感度，与集会所门口的龙族大姐对话就有一定几率获得，以下为任务中的好感度计算公式：

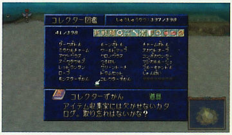
好感度＝
村长或集会所任务获得的工会点数 ÷20
训练所任务获得的任务点数 ÷200
寻宝任务中获得的任务点数 ÷400

最近我为了玩《横行霸道IV》刚买了台PS3，但玩到一半的时候有个地方怎么也过不去了……就是接到Francis相关任务中的第2个Fianl Lnterviswn，攻略上说只要接到Lawyers的电话，第二天到显示有标号的地方就会有人去接你，可是我到了那里却没有触发剧情，虽然左上角有英文提示，但是我看不懂，现在究竟应该怎么做呢？我其他的任务都做完了，就剩下这个了……[顾凿]

此任务有个关键的地方当时在攻略中写漏了，那就是在进入律师的大楼之前，必须要身着正装才能进入，如果出门时忘记也不用担心，在你面对大楼门口的右手边就有一家服装店，去买一套带领带的西服和一双闪亮的皮鞋吧，否则“衣冠不整，不得入内”哦（笑）。

最近在PSP上重温《幻想传说》，想拿到所有的称号、物品、怪物图鉴，以及烹饪熟练度……但目前物品始终缺一样，问了很多朋友也没有得到结果，该物品按物品分类是在怪物图鉴和物品图鉴的后面，紧接着就是萝卜，请问它是什么东西？在哪里才能得到？[光之御子]

你所缺少的这个道具应该是“チケット”，要想获得它必须在忍者すず加入前前往未来的アルヴァニスタ，在1层的药屋一次性购买2001ガルド以上的物品就会获得。之后离开一次村庄再进入药屋地下的“冒险者ギルド”就能观看到一场特别的演出，同时ミント获得称号“うたひめ”。



最近在玩NDS的《史莱姆总动员2 大战车与尾巴团》，但合成表中NO.13的“金の矢”以及NO.28的“特バルカンだま”却怎么也打不出来，我已经按照攻略上的去书房最上层，带着皇冠的绿色胖史莱姆用500G换得NO.13，以及去第二场景与怪物陈列馆下面的绿色史莱姆用500G换得NO.28，但合成表的这两项还是没有出现，请问是什么原因啊？[上海 王伊荣]

要让合成表中的这两个项目出现必须找到对应的配方书才行，其中“金の矢”的配方书需要调查图书馆最深处的书架才能获得，“特バルカンだま”的配方书则需要交给サイバーグ20把“はがねの剑”才能交换到。

前一阵子玩《魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗》，结果到了后期我怎么也找不到“メタファリカの丘”这个地方，听说要从什么保养地的石碑进去，我现在应该怎么办呢？[东莞 黄彦升]

要前往“メタファリカの丘”需要进入“森と水の都パスタリア”的“钟撞き堂”，从入口处开始依次乘坐左上、右下、左上的电梯，最后从左上方的出口离开即可到达。

《最终幻想VII》中在一个村子里可以和一位老人交换物品：一个是用打败海底怪兽得到的“アースハープ/Earth Harp”可以换三个全魔石；一个是用打败沙漠怪兽得到的“デザートローズ/Desert Rose”换一只黄金陆行鸟。不过在这之前如果使用金手指修改出了全部道具，还可以换到一个粉色的魔石，不知道它的作用是什么？怎样正常获得它？[Noname]

你所说的这块粉红色魔石应该是“せんすい/Underwater”，正常情况要交换得到它需要在DISC2前往海底魔晃炉的剧情中，使用魔石“Morph/へんか”将这里出现的敌人“ゴーストシップ/Ghost Ship”变化为“ガイドブック/Guide Book”才行，这块魔石的作用是“与海底怪兽战斗时没有时间限制”。

我已经完成了《最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书》中的299个任务，但最后一个却总是出不来，根据其在任务盘上的位置推断应该是“稀有陆行鸟 赤”这个任务，请问它的出现条件是什么呢？[Pstrey]

该任务的出现条件是在完成第14个主线任务“さがしています”的基础上，再完成支线任务“稀有陆行鸟 白”即可。红色陆行鸟主要出现在“ゴーグの町：コルボルク原野”的自由战斗中。

《女神侧身像2 希尔梅丽娅》中拳龙殿里月之间西边（左侧）有台座房间内，中BOSS对面高处平台上的道具如何才能得到？彩云之间东边第二个房间里的轻战士战魂我也没办法得到，已经试了N次。[syesyesye135]

要到达这两个地点都需要使用到封印石“无力な绵帽子の戒”的能力（跳跃中按↑可使下降速度减慢）。进入中BOSS所在房间后，先使用光子将敌人结晶化，接着朝宝箱所在的方向跳跃，达到一定高度后转身利用光子和敌人的结晶进行交换，接着在下方的台座上放置“无力な绵帽子の戒”的封印石，从下往左上方发射光子再次与敌人的结晶交换即可。

PS2游戏《凉宫春日的迷惑》中，好感度事件触发条件中的“疲劳”是什么意思？[极速流星]

连续让团员工作就会出现“疲劳状态”，由于该状态下多半都是一些负面的支线事件，所以千万不要看到某些事件上有“疲劳”的要求就去触发。

问答接待室

虽然《最终幻想X》汉化版已经推出了一段时间，但从近期大家询问的问题看来，这次大家估计都是冲着彻底完美本作去的，一些由于篇幅关系没有在攻略中提及的内容自然成为了大家询问度最高的地方。这次晴天就为大家解答关于“水球比赛”的几个重点问题，还在为此发愁的玩家赶快去试试看吧。

①水球游戏中怎样学到对手的技能？②比赛时看到奖品竟然是传说中的“杰克特射门第2式”，可是拿了后却告诉我队伍中没人能装备，请问要达到什么样的条件才能让泰达学会这招啊？③能否推荐几个较强的队员，分别在什么地方能找到他们呢？

①在选择好我方队员位置后，系统还会要求玩家选择“盯防”的对方球员，此时可以注意画面左下方的显示，如果有技能名称出现，那么我方负责盯防的队员就有一定几率在比赛中学会对手使用的技能，当然在选择盯防对象时也要注意双方队员能力上的差距，尽量高于对手的能力也是尽快学会技能的捷径。②“杰克特射门第2式”虽然是泰达的专用技能，但是要学会它还需要满足“已经学会三个关键技能”的前提，如果你不能确定自己是否已经获得了这些技能，可以在选择队员的画面查看左下方的技能列表即可。③由于水球比赛的自由度比较高，所以晴天就为大家推荐不同位置上的强力球员，具体是否雇用他们，还是全看玩家自己的爱好啦。

位置	姓名	所在地
FW	ティーダ	固定同伴
	ワッ	固定同伴
MF	ユーダ	飞空艇・通路
	スパンダ	ナギ平原・中部
	ロップ	ミヘン街道・旅行公司
	アニキ	飞空艇・ブリッジ
KP	ジュマル	ルカ・中央广场
	ルムニク	飞空艇・通路

关于代购 由于各地商家的货品存在价格差异，所以在平信或电子邮件中都有读者提出“代购”的请求，希望能以更优惠的价格购买到自己心仪的商品。但是为了避免不必要的纠纷，杂志社不提供“代购”等服务，有条件的玩家可以登录“levelup社区的交易专区”来了解近期优惠出售的物品信息。

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

主持人语

大家都知道暑期是购机的一个高峰，无论什么机种，在暑期时段的销量都会得到一定的提升，更不要说是在国内大红大紫的PSP了。所以针对这一情况，本期“软硬兼施”特地为玩家准备了一篇比较全面的“PSP导购专题”。日前市场上已出现了翻新的PSP主机，所以要购买新机的玩家请仔细阅读本文。

文 Raeca

新品上市

探究最新周边配件



为了达到“轻薄瘦身”的目的，PSP-2000进行“瘦身”的同时，也不得不将原先又厚又大的电池进行“缩水”以便减小体积，于是电池容量便由原先的1800mAh缩减到了1200mAh，仅有原先的2/3。这就使得主机不长的续航时间显得更加有限，在满负荷运行的情况下三小时电池内的电能就将完全耗尽。这使得许多玩家在购机的同时都会购买第二块电池，作为备用。这就使得不少玩家们为了更换电池充电方便，再购买一套旅行充电器（座充），专门给备用电池进行充电。



这款“北通二代直插座充369”便是国内著名的游戏周边厂商北通电子所推出的面向PSP-2000型的PSP-S110电池的专用座充。这款座充结合了北通开关电源367与第二代座充262的多项功能特点，性价比很高，并且具有微电脑芯片进行控制，能够兼容原装充电电池而不会造成电池锁死。无论是玩家自行购买的其他品牌电池或者是原装电池，都能通过这款座充很好的进行充电。

本产品由深圳飞龙游戏堂提供

专题导购

关注购机热点话题

暑期掌机完全购机指南

在E3之后，一切尘埃落定，任天堂并没有发布传说中的第三形态NDS，索尼方面也没有宣布PSP-3000的升级计划。相反的任天堂与索尼都发布了许多令FANS们眼睛一亮的最新游戏作品，让FANS们有绝对的理由购买他们所喜爱的主机与游戏。由于这期杂志是E3特刊，所以Raeca也在这期的软硬兼施栏目中，整理了近期的热门购机话题，为大家带来了这期的“暑期购机完全指南”专题。



PSP篇

目前购机的绝对应该选择购买2000型PSP。至于1000型，无论它曾经给大家带来过多么美好的回忆，都不再是可以购买的机型了。原因不仅仅是机能和外观上的差异，最重要的是现在完全不可能购买到1000型的全新主机，并且1000型的周边配件也都相继下市。

2000型这个说法，是泛指所有的第二代PSP主机，其中具体的地区编号还略有差异，目前常见的有日版的2000，美版的2001，港版的2006以及台版的2007。各地区版本都有简体中文菜单，并且都支持国内的220V电压，可以说是没有差别的。大家在购买时不必拘泥于版本的区别。而他们之间也往往会因为进货渠道和运输成本造成价格差异，并不是哪个版本特别好所以价格高，Raeca给大家的建议是哪个版本便宜就买哪个版本。

2000型PSP到目前为止发售的有七种颜色标准版包装的主机：钢琴黑（Piano Black）、陶瓷白（Ceramic White）、冰灿银（Ice Silver）、薰衣紫（Lavender Purple）、雏菊蓝（Felicia Blue）、玫瑰桃（Rose Pink）、薄荷绿（Mint Green）；除此以外还有深邃红（Deep Red）与亚光铜（Matte Bronze）两款颜色的豪华版包装的主机。对于男性玩家来说黑色与白色都是当前最热门的颜色，而女玩家们自然会比较喜欢陶瓷白、薰衣紫和玫瑰桃和其他几款彩色主机。尽管标准版主机的官方定价是一样的，但由于国内市场供需情况的差异，不同颜色的主机可能会存在30元到50元左右的价格差，这些也都是由于市场的不正规所造成的无奈。

目前标准版包装的主机价格在1300元左右，而豪华版包装的主机价格则要1650元上下，大家在购买时可以做一个参考，内地大多数城市的价格由于运输成本可能会较高于沿海城市，这些都是正常的情况。而有些地方的商家在报价时可能直接报出12XX元的低价，一般接近进货成本，甚至有商家低于成本价在吆喝，但这样的机器要么会强制你购买价格高昂的记忆棒以及其他配件，要么就是机器以及原装配件被动了手脚，玩家们在购买时切勿贪便宜上当，购机还需小心谨慎。

PSP的标准版包装并没有封条密封，打开包装后里面应当包含：2000型主机一台、配套电池PSP-S110一块、电源适配器（变压器）和电源线一套、主机快捷参考和安全与支援说明书各一本。

购买PSP不免要谈到系统破解。目前最新的破解办法，是通过特殊的具有激活主机工厂模式工具电池与装有破解程序的记忆棒相配合，不用拆机，不用降级，任何型号，任何版本，直接重新安装已经破解了的自制系统。所以不要再问商家“能不能降级”，“是不是1.50系统”这样的外行问题，以免个别不法商家看出玩家是新手，真的拿出一台1.50系统的1000型翻新机来忽悠玩家购买。

前面说到，目前经常有商家在购机时报出不可思议的低价来吸引大家购买，要么是该商家会要求玩家购买价格偏高的配件，要么就是机器本身有猫腻。猫腻的常见手段有2种，一种是翻新二手主机，一种就是偷换配件。

别看翻新机外表光鲜，但实际上都是使用了一段时间的二手机器，并且被前任主人抛弃大多数是因为有或多或少的质量问题。许多时候，JS们将这些有问题的机器低价回收，再将机能正常的零件重新进行组合，变成一台使用正常的机器。这样的机器也许用到了原装的外壳，但内部的零件健康程度却不得而知，是否还能正常工作多久完全是未知数。在这里Raeca认为完全有必要着重介绍一下翻新机的辨识方法，让玩家们在购机时能避免遭遇不幸。

以下便是几个辨别翻新机的重点：

标签贴纸



▲全新的机器的电池舱内的封签贴纸不仅印刷清晰，而且粘贴整齐。



■机身底部的序列号与电池舱内的要一致。

电池舱内的贴纸是PSP主机的信息铭牌，上面不仅标注了PSP主机的准确型号（例如PSP-2006）还标明了PSP主机的序列号，该序列号必须与机身底部的贴纸上的序列号相同，否则必然为翻新主机。除此以外，贴纸还起到了封印主机防止非法拆卸的作用。若要拆卸主机，必然的要将贴纸揭去，如果发现封签有揭开过的痕迹，或者没有对正，那么就要小心了。

PSP的机身序列号的标准编号格式是：AA-BBBBBBBB-CCCCCCCCC-PSP200X，前三段为2+8+7，一共17位数字，其中CCCCCCC部分应该要与电池舱内标签上的数字相符。而末尾的PSP200X，代表主机的地区版本，这也应当要与电池舱内的标记相符合，同时初始化主机设定之后，也应该要与系统中对应的时区相匹配，若有一项不能满足，则这台主机必为翻新机。

目前在市面上已经有人在出售仿造的2000型电池舱贴纸，与原版相比做工不相上下，但这些标签均为港版，而且同一批次的序列号都是一样的。在购机时，多让老板拿出一台来肯定就会出现破绽！

电气接口

电源与其他电气接口，如USB接口，线控影音端子均为金属制造，使用过的主机难免会出现氧化的痕迹，而在接口缝隙中也会留下灰尘。并且这些地方的极难进行清理，这也为我们留下了辨别翻新的线索。对于一台新机器来说，接口内的金属必然会是铿亮铿亮的，并且是不可能积蓄尘埃的。

按键开关

与接口一样，使用过的主机难免会在按键的缝隙中留下灰尘和污垢，并且在按键的边沿，尤其是L/R键处会难免会有摩擦留下的划痕。并且新机的按键不仅富有弹性，而且有十分清晰的压感。如果遇到按键毫无弹性，或者按压的时候有阻顿感，甚至有十分刺耳的摩擦声出现，这样的机器必然是翻新机。



▲台版主机内附带的原装电池为日本制造。



■组装。



■原装。



▲组装电池多为港版标签，印刷粗糙。除此以外，如果购买的是日版主机，是绝不会出现背后印有中文的电池的，以此也可以作为判别依据。

电池的金手指档板：原装电池的金手指档板两侧都有专门设计的坡度，中间缝隙较小，难以看见金手指的全部；而组装电池则几乎就是直角，缝隙较大，能很清楚的看到金色的金手指。

除了翻新机之外，许多不法商家还会通过偷换包装内的原装电池来达到降低成本谋取暴利的目的。也许有的玩家会问：“组装电池有什么不好，能便宜几十块钱？”要知道PSP使用的都是可充电锂离子（Li-ion）电池作为能源供给。PSP-2000的电池电量却只有1200mAh，仅有1000型的1800mAh的2/3。尽管索尼官方表示PSP-2000改进了电路，使得电池的续航时间要比1000型更加持久，但那更多的是针对使用UMD光盘运行游戏的情况下作出的优化。如果使用记忆棒运行游戏，那么持续游戏的时间仅能达到1000型的3/4。如果使用组装电池，那么持续使用时间则更是大大折扣，甚至不到1小时就会没电。因为偷工减料的组装电池，为了降低成本，其容量根本未能达到标称的1200mAh（既然电池都是假的，那么容量怎么又会是真的呢？）。

所以，为了保障游戏时的正常体验，请勿贪便宜购买被更换了电池的PSP主机。

PSP在购买时另外一个值得关注的便是运行游戏必不可少的载体——记忆棒。就目前的趋势来看，随着游戏容量的日益增加，4GB记忆棒已经无法满足普通玩家的正常需求，逐步被8GB产品（记忆棒或马甲棒）所替代。

软件速报

最新最热的玩机软件

盟区开放动态SSID联机游戏支持，盟区战卡独享使用



▲SEGA新作《梦幻之星 携带版》。

在《梦幻之星 携带版》到来前夕，作为国内惟一的全中文游戏联机对战平台——盟区在全球范围内率先支持了诸如《梦幻之星 携带版》这样采用动态SSID进行联机的游戏。让玩家朋友们能在家中与任何地方的朋友进行联机对战，充分享受这个夏天的精彩。

SSID是Service Set Identifier技术的缩写，采用SSID可以将一个无线局域网分为几个需要不同身份验证的子网络。SSID通常由无线AP（例如无限路由，也可以是其他符合标准的信号发射端）进行广播，通过接收设备自带的扫描功能便能检索到当前区域内的多个SSID。同时，也能够根据安全的需求不对SSID进行广播，此时用户就要手工设置SSID才能进入相应的网络。简单说，SSID就是一个局域网的名称，只有被设置为名称相同SSID的值的设备才能互相通信。

与《怪物猎人 携带版 2nd G》这样的静态SSID游戏所不同，《梦幻之星 携带版》采用的是动态SSID联机游戏，联机机制十分复杂。他们采用了多个SSID进行子网划分，并且SSID并不确认，对于山寨神卡和其他联机对战平台，无法准确的进行捕捉并且实时的进行切换。这也就是为什么普通的山寨神卡在寻找好友时还能正常进行连接，而一旦进入游戏就立即掉线的原因，SSID在进入任务之后后改变了。动态SSID联机的实现难度极高，但是采用动态SSID联机的游戏至少占到了PSP游戏总数的50%以上。这也是为什么使用山寨神卡的玩家会觉得PSP游戏很多但能够联机的游戏却并没有多少。现在国人独立开发的中文化对战平台——盟区利用自己技术优势已经成功地在全球范围内率先解决了这个问题，让许多外国平台都无法进行联机的游戏实现了无缝互联。

由于盟区采用动态联机的游戏由于技术实现过程相对较为复杂，需要消耗服务器相应的资源，所以目前动态SSID游戏的自动联机功能仅对正版盟区战卡以及VIP用户开放。玩家们在购买战卡的时候千万不要忘记索取附带的VIP卡。而在登陆盟区平台之后，还需要将VIP卡上的密码信息与帐号进行绑定之后方可正常使用这一功能。



■盟区战卡与附赠的VIP会员卡。

组棒、水棒、行棒、原棒

由于记忆棒的“行话”很多，许多玩家在购买时经常会被JS忽悠到。所以就先专门为大家做一个简单的介绍。

所谓组棒，是指由国内山寨厂私下里生产的记忆棒产品，在出厂时，配上不同品牌的外壳及包装进行销售。所以不存在什么索尼牌的组棒或者Sandisk牌的组棒……其实都是一回事。

所谓水棒，是指本身是面向国外市场销售的正规品牌的记忆棒产品，通过走私等方法流入国内销售，质量与行货不相上下（因产地及原销售区域的产品略有差异），但价格较正规行货便宜，但却没有保修等相应的售后服务。需要提醒大家的是，由于水棒没有行棒的防伪标志，所以市场上绝大多数号称水棒的产品其实都是组棒……

所谓行棒，是指有在大陆有正规代理的正规品牌的记忆棒产品，如索尼、晟碟（Sandisk）等，质量可靠，均享有相应的保修服务。并且产品拥有防伪标志，较易与组棒进行区分。但价格最为昂贵。

所谓原棒，是相对于组棒而言，由正规品牌生产的原装记忆棒产品。水棒与行棒均属于原棒的范畴。原棒的速度并不一定比组棒来得快，不同品牌不同规格的记忆棒之间的速度均存在一定的差异。

简单的说，组棒不是正品，水货和行货都是原装，而许多组棒都被当作原装水货进行出售。

由于真正的行货记忆棒的价格较高，所以在大多数情况下，玩家们都会选择价格相对低廉的，而性价比较高的组装记忆棒。这里并不是要提倡大家购买组装产品。因为组棒毕竟不是正规工厂生产，品质上来说并不十分可靠，并且随着批次的不同，速度也有一定的区别。所以在资金允许的情况下，建议玩家们还是购买行货正品来得稳妥。



▲马甲棒 = microSD卡 + 卡套。

对于既想买到“便宜”货，而又想获得原装产品的稳定和高速的品质的玩家，这里专门要介绍一下使用8GB microSDHC卡作为存储媒体的“马甲卡”。

“马甲卡”是一种与组棒一样低廉，同时还能够享受原装产品优异品质的大容量解决方案。通过microSDHC卡转接记忆棒卡专用卡套，让PSP能够使用microSDHC卡作为存储介质，实现运行游戏以及看电影等更多功能。目前原装水货的microSDHC卡的价格与组装记忆棒的价格相当，而玩家仅需要购买一个专用的卡套，增加不多的一笔投资，便可以让PSP也能享受到原装正品优质闪存芯片带来的高速与稳定。

购机推荐配置

PSP购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PSP-2006（港版）	1300元
记忆棒	8GB 马甲棒（金士顿卡套）	300元
贴膜	Hori膜（组装）	5元
保护包	Sony软包（组装）	12元
游戏网卡	盟区战卡	149元
总计：1684元		

其他主机周边参考价格

PSP-2000主机(深邃红)	1620元
PSP-2000主机(金属铜)	1620元
PSP-2000主机(战神)	1650元
PSP-2000主机《MHP2NDG》	2400元
PSP-2000新型摄像头（带MIC）	298元
PSP-2000高仿色差线	60元
PSP-2000 专用 Hori 膜（原装）	58元
PSP-2000专用卡登仕贴膜（新包装）	54元
4GB高速组棒（3839MB）	120元
8GB高速组棒（7727MB）	270元
8GB Sandisk microSDHC Class4	250元
金士顿记忆棒卡套	55元
神卡精英版（仅支持PSP）	65元

NDSL篇

对与中国玩家来说，目前惟一可以购买到的现役行货游戏主机便是由iQue所代理的行货DSL主机——iQue DSLite，即iDSL。正如刚才大家所看到的PSP导购，玩家在购机时既要考虑水货主机的来源（版本），又要小心谨慎地避免购买到翻新机，还要承受水货中间商（专门从事走私的大佬）的盘剥，更可怕的是需要承担零件被换以及根本没有质保服务的风险。但是，因为有了行货iDSL的存在，购买DSL主机则变得十分的方便，iQue为玩家们提供了正规的产品，正规的销售系统和正规的维修网络，让任何人购买和使用都变得十分的简单和轻松。iDSL不仅拥有全中文系统菜单，还独家支持在大陆发售的中文游戏。而且，正如行货其名，iQue所代理的产品可享受15天包换，1年保修的服务（准确保修信息，以产品保修卡为准）。



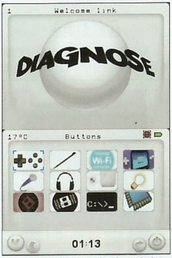
■最新上市的蓝黑配iDSL，无疑是夏日里的一个亮点。



■行货正品独享的正规质保服务。

对于玩家来说，还有什么理由去选择充满陷阱的水货主机呢。也许因为便宜。但就目前美版和日版水货的真实价格来看，由于日本美国NDSL的持续热潮，主机供应本地还显得捉襟见肘要留出到海外可谓难上加难，全新水货的价格都要在1200元左右，而目前行货却只要1080元即可入手。国内那些售价低于1000元的水货主机，大多是在原地区无法销售的残次品或者还可能是翻新机，对于喜欢贪小便宜的玩家来说无疑是一个又一个的陷阱。也许有人说行货质量不好。要知道，iDSL可是经过国家有关部门认证和检测通过的产品，质量出现问题是可以直接找消费者委员会投诉的。购买行货完全能够享受到我们国家法律所授予的一切权益的。对于这种说法，更多的是来自怂恿玩家购买翻新水货主机的不法商家，大家千万不要被这些谣言所蒙蔽。

目前iDSL主机的颜色非常丰富，共有水晶白、搪瓷蓝、珠光红、玛瑙黑、铂金色以及最新上市的蓝黑配，除此以外还有春节时上市的专门为中国大陆地区设计的中国龙红黑色限定版主机。相信任何人都能从中挑选到自己中意的颜色。一般来说，水晶白与珠光红更受到女孩子们的欢迎，而玛瑙黑与最新的蓝黑配则更加符合男性玩家的口味。至于中国龙则是主机收藏的不二选择，在世界范围内仅此一台哦，在其他地区想都不要想。



▲DiagnoSe主菜单。它们从左至右，从上到下，依次是按键检测、触摸屏检测、Wi-Fi无线网络测试、GBA（SLOT-2）游戏测试、麦克风测试、左右声道测试、坏点修复、背光调节及测试、轴运动感应卡测试、振动卡测试、DLDI FAT测试、EEPROM测试。

尽管iDSL拥有行货品质保障，但在购机时对于主机各项功能的检测同样十分重要。相信各位玩家不会希望高高兴兴将主机拿回家之后才发现机器的麦克风工作不正常或者某个按键失灵吧。虽然这种情况极少，但还是小心为好，不能疏忽大意。这里向大家介绍的这款软件，便是一款专业的NDS/NDSL主机功能检测软件——DiagnoSe，它能灵活直观地对主机的按键、触摸屏、麦克风、Wi-Fi网卡等各方面进行测试，同时还带有坏点修复功能，是玩家购机的最佳帮手。不过需要在购机前事先购买好烧录卡与microSD卡，并且将软件拷贝到卡上才能使用。所以建议玩家们事先购买烧录卡，或者从有机器的朋友那里借用一下，在购机时使用。对于还没有购买烧录卡的玩家可以跳到下面一节，先了解一下烧录卡的购买吧。



▲SUPERCARD DSone烧录卡。



▲EZ5 PLUS烧录卡。

烧录卡是一种能让游戏主机运行存储于存储载体上的游戏文件（ROM），以及多各种兼容的应用程序（HOMEBREW）的专门设备。而烧录卡的名字则来自于GBA时代的第一代EZFLASH烧录卡，由于那时后使用的NORFLASH闪存采用的是“顺序读写”，所以在向卡带内写入游戏的过程有点像刻录光盘“BURN”，所以后来使用EZFLASH烧录卡的“烧录卡”三个字来统称所有类似的卡带。到了如今，烧录卡已经不再需要内置闪存，而使用更加便捷的microSD闪存卡来存储游戏。原先复杂的“烧录”过程，被WINDOWS系统下简单的复制黏贴所代替。

EZFLASH小组第五代产品EZ5的最新强化版本——EZ5 PLUS。EZ5 PLUS支持SDHC规格的新一代大容量microSD卡，通过采用ACTEL出品的ProASIC3 A3P250核心处理器，EZ5 PLUS拥有了更强的兼容性与稳定性，并且拥有EZFLASH小组全球独创的AR+CHT双金手指引擎，堪称当代游戏适配器的典范之作。在EZ5 PLUS的包装内除EZ5 PLUS卡带之外，还附赠了诸如USB 2.0高速microSDHC迷你读卡器、NDS游戏卡盒、金属伸缩触控笔以及拇指笔等实用周边，十分实用。

除此以外，独家支持即使存档功能的SUPERCARD DSone烧录卡也是近期的热门产品。SUPERCARD是当年首家推出外接存储卡式烧录卡的品牌，突破了以往只能采用昂贵的NORFLASH闪存芯片的技术难题，将烧录卡的整体成本大大的缩减了下来，让更多的玩家有机会接触到烧录卡产品，并成为玩家中的一员。而如今的SUPERCARD DSONE卓越的四大梦幻功能，即时存档，即时金手指，即时攻略，多存档系统，给广大玩家带来全新的游戏体验，为玩家带来更强大、更实用、更灵活的游戏玩法。

至于先前的热门烧录卡R4，厂商已经有将近半年没有更新软件内核，许多最新游戏都无法运行，并且不支持2GB以上的microSD卡，性能方面已经远远的落后于EZ5 PLUS与SUPERCARD DSone。到最后，显然还是老牌厂商的服务和品质更令人感到放心。

至于microSD卡，目前的主流是购买2GB的产品，而4GB的大容量microSDHC卡的价格也并不昂贵，对于手头较为宽裕的玩家，完全可以购买4GB的产品。一次能装下更多的游戏是不会有错的。由于microSD卡本身价格就十分低廉，并且烧录卡对microSD卡的读取速度要求更高，所以强烈推荐玩家们购买采用日产东芝芯片的金士顿行货microSD卡产品。

DSL购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	iDSL（行货）	1080元
烧录卡	EZ5 PLUS	168元
TF卡	金士顿 2GB TF卡（行货）	90元
贴膜	Hori膜（组装）	5元
保护包	黑角彩柔皮包	28元
总计：1371元		

其他主机周边参考价格

iDSL（中国龙）	1198元
DSTT（标准版）	158元
DSONE烧录卡	168元
金士顿 1GB TF卡（行货）	48元
金士顿 4GB TF卡（行货）	158元
Hori膜（原装）	68元
卡登仕贴膜（新包装）	58元

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3（港版，40GB）	2780元
手柄	原装六轴手柄	–
遥控器	组装PS3专用遥控器	50元
线材	组装HDMI线	50元
–	HDMI to DVI转接头	45元
显示器	BenQ G2400W（FullHD HDMI 1920*1200）	2800元
总计：5725元		

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360（港版，20GB、65nm、HDMI）	3600元
视频线	高仿X360 VGA线	48元
散热器	黑角X360酷冷风扇	68元
总计：3716元		

Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii（日版，未改）	1900元
直读	D2CKEY（白色）	80元
手柄	原装双节棍手柄套装	–
电源	北通直插电源	80元
视频线	色差线（高仿）	50元
总计：2110元		

PS2购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS2（港版，90006，已改）	1050元
记录卡	原装8MB	110元
总计：1160元		

市场报价信息更新截至2008年7月20日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

告别“束缚”，北通推出“无线双节棍”



Wii的革命性的动作感应设计让无数的玩家体验到了全新的游戏玩法，原来游戏也可以不是机械式按按键来操作的，通过挥动双手，玩家们仿佛置身于游戏世界当中，去亲手完成一个又一个的任务。Wii的双截棍手柄的设计是前卫的，然而在实际使用中却显得美中不足。虽然整套手柄与主机直接采用的是蓝牙无线连接，然而由于左手柄与右手柄直接依然使用的是电缆有线连接，这就使得两只手柄被束缚在了一起，在进行一些游戏的时候，例如《Wii Sports》中的拳击游戏，两只手无法很好的独立挥动，而且中间的电缆一同左右挥舞也会给玩家造成不小的困扰。现在，由国内著名的周边厂商北通为我们带来了这款专门面向Wii而开发的“北通无线双节棍”套装，并完全的解决了这一问题。

“北通无线双节棍”分为两个部分，一个是安装在Wii的右手柄（遥控器手柄）底部的独立蓝牙信号接收器，一个则是安置Wii的双截棍扩展手柄（左右柄）的手柄“外套”。在使用的时候，我们需要将独立的信号接收器插入Wii右手柄底部的接口内，然后再把左手柄放入“外套”当中，把电缆缠绕好，然后将接头插入外套中的接口；这样“北通无线双节棍”就起到了将左右手柄之间的有线传输的信号变为了无线传输，让大家彻底告别“束缚”，自由享受游戏中的各种精彩表演。

秘密花园

胜负师：说起来，这“大家的秘密花园”俨然成为了“合刊”、“特刊”的保留节目。而这样的栏目也印证了一句话：“形式是死的，但内容永远都是活的。”编辑们把近几个月来的藏图拿出来晒晒，而作为能够先睹为快的栏目主持人，也能从筛选、重组这些琳琅满目、五花八门的美图中得到享受。希望各位读者能够在欣赏“秘密花园”的过程中有同感。

本期主题：大家的秘密花园



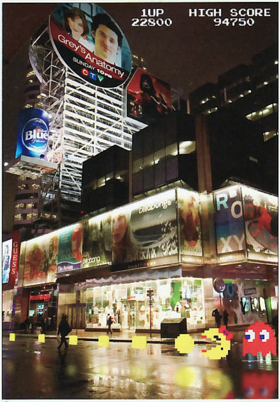
烈日炎炎中这群贱兔又从冰天雪地的世界来触动各位玩家的笑神经了，还没购入平衡板的玩家要考虑出手了。[炎骑士 提供]

精美的设定图是“《波斯王子》系列”的一大卖点，《波斯王子 奇迹》刚公布，由画师Patrick绘制的大批精美概念图就已经引起了众多玩家的讨论，育碧还在官方网站举办了绘画大赛，人气十分火爆。[星夜 提供]

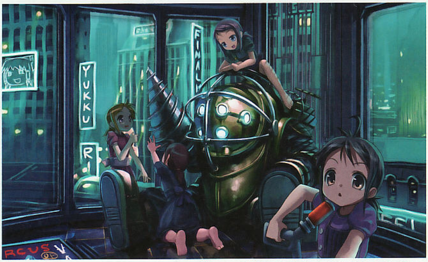




出门买菜的莫妮卡看起来还是蛮贤惠的，画中还有其他的《恶魔战士》角色，大家都认出来了吗？[玛娜 提供]



显然老玩家们很善于制造这样怀旧的东西。看看吃豆小姐面前的无敌圆球以及身后表情尴尬的红幽灵，我想很多玩家都不禁会心一笑。[光年 提供]



风格颓废诡异的《生化奇兵》经过日式同人的“巧手”处理之后，是不是增添了不少“萌”要素呢？[胜负师 提供]

这幅图非常有趣，近年来最红最大的动画角色都在上面了（只是方式各异），多看几眼你就会有全新的发现。应该用不着一一写下这些角色的姓名了吧？[纱迦 提供]





可能很多人都以为乐高玩具只是小孩子的玩意儿，但也能整出大家伙来。看看这款由乐高玩具拼起来的高达模型，实在令人佩服得五体投地！[多边形 提供]

说实话，这张怎么看怎么像是“全家福”。也许吉斯生个女儿，世界就会太平得多。[ACE飞行员 提供]

《玛娜传奇2》发售当天日本同人绘制的祝贺图，角色的动作和表情都十分到位，如果不点破的话，还以为是官方的Q版宣传图呢！[晴天 提供]







如果你认为这只是一副《恶魔战士》的同人那就大错特错了，仔细看看图中餐盘以及鱼缸中吧，《怪物猎人》中的水龙、电龙、熔岩龙和盾蟹等都成为了莫妮卡等人的盘中美食了。[火云 提供]



这是一副用照片伪造的《GTA》游戏画面。画面中甚至用心地营造了一个目标人物。或许《GTA IV》还不能带给你足够拟真的画面，不过照目前看来，达到这样照片级游戏画面的日子距我们并不遥远。[光年 提供]

“真实”对于机械来说很重要，不过人物嘛……还是算了吧……[十六夜 提供]



《惩罚者》的电影海报，由弹孔组成的LOGO看上去很有感觉。而街机游戏让人记得最清楚的就是“摇无敌”秘技以及身后机厅老板“不要再摇了！”的怒吼。[Gouki 提供]



游乐传音

栏目主持 晴天 Vol.3

自从上次发出“音乐交流”的邀请后，很多热心的读者都给晴天发来了相关的邮件，其中不但涉及了电影、动漫、游戏等多个领域，一些相对“冷门”的作品也让晴天听出了很多不曾有过的感觉。本期的音乐栏目将为大家介绍有关欧美音乐方面的内容，熟悉日式音乐的你是否会被这些旋律所深深吸引呢？

游乐档案库

哈里·格雷逊·威廉姆斯出生于1961年12月13日，是地地道道的英国人。虽然他目前是音乐工作室“Wavecrest Music”的一名成员，从事的主要工作是为电影进行配乐和编曲，但要说到他和游戏的渊源，那估计就非“《潜龙谍影》系列”莫属了。在他正式迈入电影作曲家的职业生涯前，上世纪80年代他和自己的哥哥路佩特·格雷逊－威廉姆斯（Rupert Gregson-Williams）都曾经在英国著名的埃米斯伯丽学院（Amesbury School）担任过音乐老师，随后在进入伦敦音乐戏剧学院（The Guildhall School of Music & Drama）执教的过程中，他借此机会拜访了众多著名的音乐家并听取他们在音乐方面的独到见解，再加上之后在埃及和非洲的生活阅历，为他创作充满个人特色的音乐打下了坚实的基础。在他参与制作的电影中，虽然不能说每部都是“大片级”的制作，但是像《怪物史瑞克》、《勇闯夺命岛》这些在国内观众中具有很高认知度的作品，其中的大多数配乐都是出自他的手中。而“《潜龙谍影》系列”的制作人小岛秀夫之所以从2代开始就起用他为系列作品创作音乐，也完全是由于在观看了1998年由他参与制作的电影《血仍未冷》（The Replacement Killers，另译：替身杀手）之后，才萌生了“他的音乐才能完美诠释游戏意境的想法”。



哈里·格雷逊·威廉姆斯

Harry Gregson Williams

TIPS 和大多数知名的作曲家一样，哈里也曾参与过歌手专辑的制作，而和他合作次数最多的则是英国著名的电子乐团Hybrid，有兴趣的朋友不妨找来他们的专辑《I Choose Noise》（2004）和《Hybrid Present Y4K》（2006）听听看咯。

主要作品一览

哈里·格雷逊的出道作品是1993年的电影《纯白天使》（White Angel），2000年完成《小鸡快跑》（Chicken Run）的配乐工作后开始将自己的事业慢慢推向高峰。时至今日，他已经获得过金球奖（Golden Globe）和格莱美奖（Grammy）的提名，相信在不久的将来他一定能够凭借自己的实力征服所有的观众，在成为真正获奖者的同时也为我们带来更有冲击力的音乐盛宴。

电影	
年代	名称
1996	勇闯夺命岛
2000	小鸡快跑
2001	怪物史瑞克
	间谍游戏
2002	狙击电话亭
2003	辛巴达七海传奇
	毒家新闻
2004	怪物史瑞克2
	BJ单身日记2
2005	纳尼亚传奇 狮王、女巫和魔衣橱
2006	鼠国流浪记
	堕落天使
2007	怪物史瑞克3
	怪物史瑞克 霍克一家
2008	功夫之王
	纳尼亚传奇 凯斯宾王子
游戏	
年代	名称
2001	潜龙谍影2 自由之子
2004	潜龙谍影3 食蛇者
2007	使命召唤4 现代战争
2008	潜龙谍影4 爱国者之枪
	使命召唤 战火世界

豆知识

VGL Video Games Live的缩写，是游戏界知名作曲家Tommy Tallarico和Jack Wall于2002年共同创办，以演奏游戏音乐为主题的大型交响音乐会。目前该音乐会已经在全球范围内演出过近百场，如果你热衷于美式游戏或在全球范围内拥有一定影响力的日式游戏，那你就决不能错过这场专为你而准备的音乐盛宴。

火热开唱

PRESS START 2008演出时间确定

其实在很多热爱游戏音乐的玩家心目中都有一个共同的愿望，那就是有朝一日能够亲临一场游戏音乐会，在音乐厅独特的氛围和众多专业音响器材的帮助下，感受游戏音乐即便是脱离游戏后也不会褪色的魅力。这次晴天为大家介绍的“PRESS START 2008”游戏音乐会从2006年开始已经在日本举办过两届，而且根据活动组委会的规定，每年的游戏音乐会都会邀请知名游戏制作人、作曲家以及在音乐方面有很深造诣的指挥家共5人来组成一支特殊的管理团队，来规划当年音乐会的主题和表演的曲目。目前官方已经公布今年管理团队的名单，他们分别是：植松伸夫、野岛一成、竹本泰藏、樱井政博、酒井省吾，而且根据截稿前的最新消息，今年该音乐会将增设中国站，并且植松伸夫届时也将到场和中国玩家见面交流，于10月31日在上海大舞台带给中国玩家一个难忘的音乐之夜。



近期推荐

二人三脚

出处：《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》主题曲

除了特立独行的歌名外，歌曲的风格也和以往“《传说》系列”充满幻想元素的基调有较大的差别，更偏向于摇滚。对于熟悉系列作品的玩家来说，可能初次听到歌曲的第一感觉就是“缺乏特色”，但是只要结合游戏等各方面的因素反复聆听几次，歌曲中蕴含的独特感觉就会油然而生。



演唱者 Misono

本名神田美苑，是日本流行女歌手幸田来未的妹妹。2002年加入组合“day After tomorrow”并成为主唱，2006年后单飞发展，到目前为止已经发行过2张专辑和10张单曲，并且她还演唱过NDS游戏《风雨传说》的主题曲《VS》。

无限世界

原名：Unlimited World　出处：《光辉圣约2 意志》主题曲

富有穿透力的嗓音和多变的电子曲风为玩家营造出了一个充满挑战与梦想的游戏氛围，虽然游戏本身的素质在玩家中褒贬不一，但是这首歌曲在游戏的片头动画中就会让你留下深刻的印象，对游戏中的世界更加好奇。



演唱者 KANA

1986年出身于东京，年幼时虽然接受过钢琴、芭蕾等音乐的熏陶，但最喜欢的却是唱歌。中学时为了完成自己的梦想到美国留学，大学毕业后归国在上智大学“国际教养学部”继续深造，是一名国际性的新生代歌手，曾演唱过电影《蓝色行星》的主题曲《翼》。

《潜龙谍影4 爱国者之枪》OST



发行日期：2008年5月28日

作为斯内克故事的完结之作，2张CD的大容量全数收录了游戏中所有极具感染力的配乐。只要你是系列的忠实玩家，无论在什么时候聆听这张专辑都能在眼前重现游戏中让人难以忘怀的场面。

《柏青嫂 狂热节拍》OST



发行日期：2008年5月28日

从1999年至今人气不减的音乐游戏“《狂热节拍》系列”第一次在日本独有的“柏青嫂”（老虎机）上登场了。原声集中收录的音乐都保留了系列动感十足的特色，并且为了让玩家更投入游戏中，还专门编排了几首类似“演歌”的歌曲。

《光辉圣约2 意志》OST



发行日期：2008年6月25日

除了精美的人设，悦耳动听的音乐也是本作的一大法宝。由于下村阳子、青木佳乃、土屋俊辅等日本知名作曲家的加盟，2CD中的每一首曲目都值得玩家仔细回味，同时也收录了主题曲《无限世界》的游戏版本。

特别提示 “PRESS START 2008”中国站将由本刊与levelup网站联合进行报道，同时也请大家密切留意本刊或直接在levelup网站查询。活动信息咨询及订票邮箱：gameconcert@gmail.com；主办方淘宝惟一订票点：http://shop35977352.taobao.com。

一起走过的日子

告别PS2时代

“历史从今天才刚刚开始。”

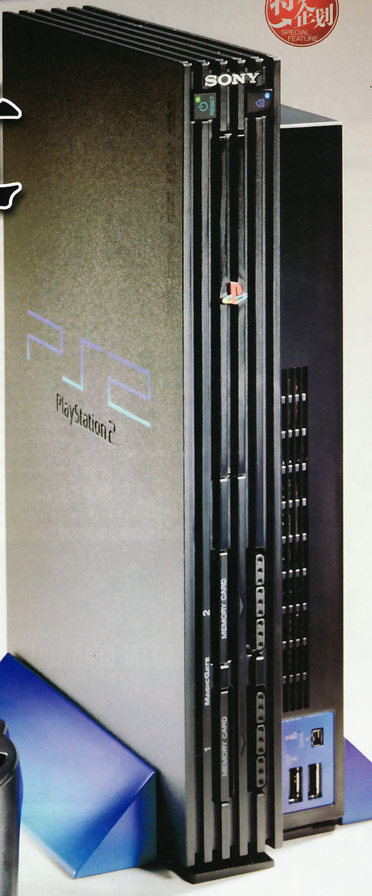
2000年3月4日，久多良木健在PS2首发当天看着东京街头各地人潮涌动，首批出货达百万台的PS2以奇迹般的速度售罄，那一天，久多良木健满面春风地说，这只不过是普通的一天，未来PS2将创造更辉煌的历史。

8年后，PS2全球销量逼近1.3亿，它是全球最成功的游戏主机，拥有有史以来最丰富的游戏阵容，诞生了最多的百万大作，只要你是一个游戏玩家，就必然会在PS2上找到适合自己的游戏。

PS2的时代即将过去，“所有游戏在此集结”的游戏业大一统时代也许也将随之逝去。但仍然有数千万玩家对这个辉煌的时代恋恋不舍，犹豫着不愿迈向次世代。在这个充满惊喜的时代，我们都有太多太多的回忆。

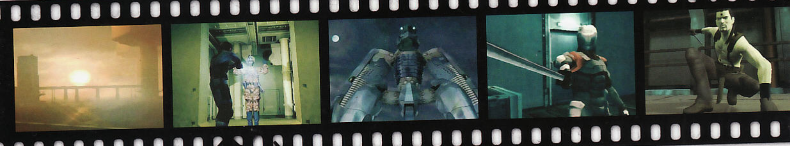
这是一个比较特别的特别企划，是我们杂志较少采用的一种特企方式。在过去的一个多月里，我们的特约记者挑选了几个比较有代表性的玩家人群，总共采访了二十余人，通过各种采访方式了解了普通玩家的PS2游戏经历与生活状态，最后以PS2的几个名作为线索讲述他们的故事。此外我们还联系了PS2后期最有代表性的大作《战神II》的首席美术师Louis Lu，从他身为游戏开发者的视点展现PS2时代的另外一面。

每个玩家的经历都不尽相同，但在不同的经历中总会有一些相似的感受。回首这并不遥远的记忆，我们看到的是对游戏的热爱，对岁月的感怀。





文 藤曦、清国倾城 策划 星夜 美编 NINA



回忆

“特定的时间，特定的游戏，特定的感动。”

梁旭弓着身子从出租车里爬了出来，手里小心翼翼地抱着一个大盒子——那是一台40GB版的PS3。

穿过几排东倒西歪的房子，来到一座大概有20多年房龄的5层老房，梁旭抱着PS3沿着狭窄的楼梯道急冲冲地爬到了四楼。打开房门，一股臭袜子味扑面袭来，地上几只蟑螂感应到门口射来的光线，纷纷四散逃窜。梁旭迫不及待地把PS3捧到电视柜旁，虔诚地从盒子里把PS3迎了出来，接上线，插上电源，古老的21寸康佳电视屏幕上出现了PS3的界面。

以一顿韩国烤肉为代价，梁旭终于从朋友那里借来了一台PS3，期限为三天。梁旭决定这三天都待在那套与同学合租的老房子里，这样应该足以把《潜龙谍影4》通关一遍了。

梁旭很怀念他的大学时代，至少那时他不用住在终日看不到阳光的城中村破屋子里，那时的宿舍干净明亮，宿舍中间的桌子上摆着一台电视，当他玩《潜龙谍影2》时，宿舍里所有人都会围在他身旁，神情专注地欣赏着一幕幕好莱坞大片般的精彩时刻。他们把声音开得巨大，雄浑激昂的音乐常把周围宿舍的男生也吸引过来，屋子里顿时人头攒动。有一些被挤在外围的，探头探脑地往里钻，一边问着：“放啥电影呢？这音乐真牛B！”

“那会儿我们屋就是个放映厅。”梁旭的眼里闪烁着回忆的光芒，“开始时是大家站着看热闹，都挤到了门口，后来我们在地板上铺了层塑料地毯，大家都脱了鞋再进来，然后席地而坐。除了游戏外也放不少电影，那场面，真像小时候的街角录像厅。”

梁旭除了是玩家，还是一个电影发烧友，经常不知从哪搞来一堆堆的DVD，从而保持了宿舍的访客如云。放片时的观众数量一般比玩游戏多，不过梁旭更喜欢玩游戏时的群众氛围，大家都在为解谜出谋划策，还有人拿着文曲星查单词。有一个地方是要在规定时间内把所有炸弹全部凝固，整个房间里七八个人试了半天愣是没找到最后一个炸弹，就在无数次被炸身亡，大家一筹莫展之时，睡梁旭上铺的一个哥们穿着条内裤从宿舍楼道最边上的厕所里跑了出来，发现新大陆般地叫着：“是潜水艇！吊在水池上的那个小潜水艇！”

“那样的岁月是永远不会再有了。”梁旭苦笑着说。现在他住的房子是大约40平米的两房一厅，与另外一个同学各分摊400元的租金，这样的价位只能租到这种看起来几乎是摇摇欲坠的房子，一张床、一个电视柜和一个电脑桌差不多已经把房间塞得满满的。刚刚搬进来时，梁旭每天都有一种喘不过气来的感觉。“这里和监狱惟一的区别就是可以玩游戏。”梁旭说着指向电视旁的一台PS2，“要不是有它，我一刻都不想在这多待。”

梁旭说他暂时还看不到走出这种生活的希望，以他现在的收入，扣去房租水电吃喝玩乐大概一个月可以剩下七八百，“以现在的世道大约30年后可以首付一套房子”。现在梁旭虽然也玩游戏，但是已经没有当年的激情。他说自己耐心有限，不想为解个谜而挖空心思，“如果换作是现在首次接触《MGS2》，我可能不到半个小时就把盘撅了。”但当他看到《MGS4》发售后网上的各种评价时，屡屡想起大学宿舍里玩《MGS2》的那一幕幕，想起Metal Gear Ray在油轮上一跃而起时整个宿舍的鸦雀无声，想起被小兵的尿淋得打喷嚏结果被发现时的哄堂大笑，想起雷电裸奔时一位舍友从水房冲完凉，用脸盆盖住裆部一边哼着小曲破门而入。他突然有一种很久没有过的、想痛痛快快玩一场的冲动。

用了两天的时间，梁旭终于把《潜龙谍影4》通关了，他果然找回了久违的感动，有对游戏本身的赞叹，也有对过往时光的留恋。

“特定的时间，碰到了特定的游戏，产生了特定的感动。”对着马上就要还给朋友的PS3与《MGS4》，梁旭一阵感怀，说的话也突然诗意了起来：“《MGS2》是我的一段美好回忆，几年后，等我换了另外一种环境，再想起现在的《MGS4》也许也会有别样的感触。”



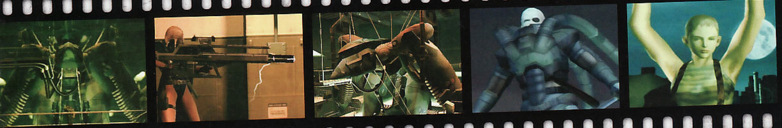
名作风采

潜龙谍影2

2004年，英国BBC在《潜龙谍影2》的回顾性评测中，再次将其评为满分。BBC在总结中说：“它（《MGS2》）曾经是终极的游戏，现在仍然是你值得购买PS2的最佳范例。如果有任何人敢说它不好，我很严肃地要求你朝他们的脸上狠揍一拳。”

小岛秀夫曾经表示，《MGS2》在设计中融入了“4D”的概念：“当PS推出的时候，创作者的游戏世界从2D平面发展到3D立体。假如PS2要为游戏界带来同样翻天覆地的冲击，我们便必须要将现时的游戏世界扩展至一个更极端的程度，为此我们只能将一个时间的维度加进3D的世界里，并筑建一个4D的时空。”作为一个电影迷，小岛秀夫在《MGS2》中加入了众多电影的经典桥段，例如片头模仿《007黄金眼》的跳桥、模仿《终结者2》的斯内克登场特写、模仿《泰坦尼克》的油轮沉没，以及隐隐约约的《黑客帝国》式背景。





自从在2000年5月的E3展中首次亮相之后，《MGS2》就被视为PS2上画面最强的游戏，它一直是话题缠身，不管在哪个展会出现都是绝对的焦点。它连续两年获得E3的多项重头奖项，包括：画面特殊贡献奖、最佳家用机游戏、最佳动作冒险游戏等。《MGS2》曾经被作为2001年年末商战期间PS2在北美的头号压阵大作，是对抗NGC和Xbox首发的终极武器，虽然在那一年里它被超级黑马《GTAIII》意外夺走了销量冠军头衔，但它本身的销量没有令人失望，加上后来的《实体》，其全球销量超过了700万套。在全球各媒体的综合游戏评分中，它位列PS2游戏的第四名，甚至有人称其为"第一个开创后现代游戏的典范"。《新闻周刊》因为本作而将小岛秀夫评为"塑造未来的10位最有影响力人物"之一。

冒险家的乐园

PS2的冒险世界

在游戏的类型划分比较泾渭分明的年代里，动作冒险游戏(A · AVG)在很多从PS时代走来的玩家心目中想必都是象征着一种比较"高端"的游戏类型，尤其是在PS时代的《生化危机》、《古墓丽影》、《潜龙谍影》这几大王牌系列陆续推出之后，掀起了空前的动作冒险游戏热，看到A · AVG这个缩写就会对游戏多看两眼的玩家不在少数。具有强烈的电影色彩是此类游戏给人的最初印象，因而这也成为一种比较考验机能的游戏类型。如今此类游戏有逐渐朝着纯动作游戏发展的趋势，PS2时代也许已经成为此类游戏最后的辉煌。

以《生化危机》为首的恐怖生存游戏是很多玩家对动作冒险游戏的最初印象，涉及解谜要素的恐怖游戏大多都是动作冒险游戏。当《生化危机》和《寂静岭》这两大系列对玩家来说逐渐失去恐怖感之时，Tecmo的《零》以其日式鬼片的氛围令人脊背发凉。《零》的开发团队曾在PS时代开发了"《刻命馆》系列"，对恐怖游戏经验丰富，"射影机"这种对付邪灵的惟一强力武器正是其营造恐怖感的首要元素，游戏剧情疑团重重颇见功底，人物角色也充满魅力。在Tecmo全力支持Xbox之时，"《零》系列"成为其对PS2最大的贡献，共推出三部作品。北美超人气主视角射击游戏《灵异恐惧》(FEAR)从该系列吸收了不少的灵感。

恐怖生存游戏逐步转型为动作游戏后，战术谍报成为动作冒险游戏中最主要的支系。"潜入"原本就是最有"冒险"色彩的题材，在PS的《潜龙谍影》已将3D时代谍报游戏的框架搭建完毕之后，小岛秀夫利用PS2的机能为玩家搭建了一个更为真实的冒险舞台，无论是会把人滑倒的鸟粪还是看到成人杂志后热血沸腾的小兵，这些只有小岛秀夫才会做到的细节让玩家的冒险可谓紧张与诙谐并存，在亲身经历一场间谍大片之余，也能体验到电影永远不可能做到的探索乐趣。这种细节乐趣倒是与"《GTA》系列"有一些异曲同工之妙，以至于小岛秀夫在《潜龙谍影3》的预告片中也曾恶搞了一下《GTA》。《GTA》的开放理念对于小岛秀夫事实上有很深远的影响，他曾表示在《MGS3》中与"The End"的BOSS战表示了他对于自由开放型游戏系统的追求，这一场可以持续数个小时的战斗堪称BOSS战历史上的一个创举。

以《MGS》为灵感的《分裂细胞》原本是为Xbox开发的独占游戏，虽说被众口一词地指责为克隆作品，但这款使用"虚幻引擎2"开发的游戏，在光影效果方面更为突出，主角山姆 · 费舍尔的动作也更为丰富，整个游戏的动作性更强，不少欧美媒体对它的评价比《MGS2》还高。不过《分裂细胞》虽说有汤姆 · 克兰西的小说为靠山，但它的剧情和演出效果与"《MGS》系列"相比都相差太远。《分裂细胞》的PS2移植版由上海育碧操刀，因主机性能限制，画面缩水在所难免，但销量却有240多万套。因此续作《明日潘多拉》的开发干脆全权交给了上海育碧，上海育碧就是从该作开始蜚声海内外。本系列在PS2上已推出4部作品。

诞生于1996年的《古墓丽影》也许是动作冒险类游戏特点的最佳诠释，神秘古遗迹的冒险、为解谜而存在的动作使其成为玩家难忘的冒险体验。PS2上的首个系列作《古墓丽影 黑暗天使》在系列的规划中是最有野心的一作，开发4年，延期数次，却成为系列的一场灾难，最大的败笔就是用现代都市取代了古墓，系列赖以生存的神秘感荡然无存，各种标志性的动作也不复存在。由于玩家的强烈抗议，续作《古墓丽影 传奇》重返古墓，系列缔造者Core Deign被永远地踢出局，水晶动力工作室为人们带来了PS2时代《古墓丽影》的应有风采，新增的绳索、攀爬时的跳跃动作等令劳拉的灵活性大增，冒险色彩更浓。这套全新系统深受好评，以至于水晶动力用同样的系统和引擎将一代重做了一遍以庆祝系列诞生十周年，《古墓丽影周年纪念版》成为近年来最出色的重制游戏之一。

同样是神秘遗迹里的冒险，同样是以静谧营造氛围，SCE的《ICO》却呈现出与《古墓丽影》截然不同的感受，那种如梦似幻的冒险感受也只有上田文人这种充满艺术气息的制作人才能做到。《ICO》销量不高(其实全球销量有70万套，也不算低)，但艺术成就鹤立鸡群，获得了互动艺术与科学学院的年度最佳原创游戏大奖，大多数玩过该作的玩家与媒体都对其赞赏有加。续作《汪达与巨像》将整个游戏过程精简为纯BOSS战，少了冒险感觉，但依然打上了上田文人作品独有的烙印，同样获得众多大奖。

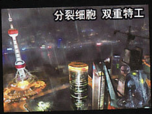
心愿

"这是一个山村少年存了3年的血汗钱"

烈日炎炎，朱晓山坐在一株李树下，他左手提起领子，右手捏着草帽大力地往身体里扇着风。大颗大颗的汗珠从他额头的毛孔里渗出来，沿着他通红的脸颊流下，经过脸上沾的尘土，留下几行泥渍。

朱晓山是一个南方小山村的农民子弟，刚刚上完初二，利用暑假的时间到山上的李果园"收尾"。李果是当地特产，村民们没有多少创收的渠道，都指望着这些李子的收入。村子依山而建，山上种满了李果树，每到夏天便是收成的季节。村民们把大竹筐放在李树下，用竹竿往树枝上一敲，熟透的李子就纷纷掉到竹筐里。不过任凭村民们怎么敲打，总会有一些漏掉的李子顽强地挂在


分裂细胞 混沌理论


分裂细胞 双重特工


古墓丽影 黑暗天使


古墓丽影 传奇


ICO



树枝上，于是就会有一些孩子专门去摘这些留下的李子，他们称之为“收尾”。李子的收入是很多村民家里的经济支柱，而“收尾”的所得则是孩子们零花钱的支柱，他们把收尾得来的李子扛到村头的交易站，有时候一天可以挣二三十元。

朱晓山每年收尾都特别卖力，三年来，靠着收尾的收入他已经存了300多元，加上还存了些压岁钱，他总共已经有400多元的私房钱了！今年李子的收成和价钱都特别好，朱晓山心里甜滋滋的——现在他的目标已经胜利在望了。

三年前，朱晓山在邻居朱天强的家中目睹了“辛”将扎纳尔港多摧毁，他当然不知道里面发生了什么故事，但那震撼人心的场面已经将他彻底征服。朱天强告诉他，躺在电视旁边的那个黑盒子叫PS2，你看到的游戏叫《最终幻想X》。

朱天强家从来不靠李子的收入，他大哥很多年前就去了上海，后来开了一家服装店，有一年过年竟开了辆桑塔纳回来，车停在他们家门前，一群小孩跑过来围观。然而比起那辆黑色桑塔纳，还是躺在朱天强家大电视旁的那台黑色PS2更让朱晓山魂牵梦萦。在此之前朱晓山只玩过FC游戏，在镇上的中心小学旁有一家百货店，里面摆了两台学习机，一台只要几十元。朱晓山只是玩了两局《忍者神龟》就心痒难耐，几个辗转反侧的不眠夜之后，他咬咬牙背着父母偷买了一台。后来他的家里渐渐热闹了起来，好几个邻居同学成了他的玩友。朱晓山对FC游戏很知足，他把《忍者神龟》和《赤色要塞》分别通关了三遍。直到那一天，他跨越了三代主机，直接走到了PS2时代的门口——而那时，在地球的另一面，久多良木健笑眯眯地捧起PS3，向人们宣告了另一个时代的到来。

经过了《最终幻想X》的洗礼，朱晓山几乎没有再碰过自己家里的学习机。每天放学回家匆匆地吃完饭就立刻飞奔到朱天强家中，第一次把PS2的手柄握在手中，朱晓山觉得一股前所未有的舒适感觉从手心传遍全身。玩游戏时，手柄突然振动了一下，朱晓山一惊，双手一松，手柄掉到了地上。朱天强在一旁乐呵呵地说：“这叫振动手柄。”PS2的魔力从视觉和触觉同时冲击着朱晓山的心灵，从那时起，他暗自做了一个决定——他要存钱买一台PS2！

山脚下，小溪旁，朱晓山背着一筐沉沉的李子，光着脚丫踩在溪边的石子上，炙热的石子烫得他脚底生疼，他鼓起劲赶紧往前迈了几步，脚掌触到清凉的溪水，他停住脚步，把草帽和竹筐放在一边，动作利索地撸起袖子和裤管，他把头一低，浸到了水里。整个世界仿佛在顷刻间变得清凉静谧，阳光透过清澈的水面，被打碎成粼粼的波光。朱晓山忽然想起那个清冷的夜晚，尤娜走入幻光河中，低头轻轻地抽泣，泰达走到她身前，温柔地将她搂住，他们静静地下沉，下沉，幻光流转，柔美的音乐缓缓响起，凄美中带着一缕坚强……

洗去夏日的灼热，怀着心中的憧憬，朱晓山扬起满意的笑容，背着那筐沉甸甸的期待，脚步沉稳地涉过了小溪。

“那孩子才是真正的《最终幻想》迷。”已经上大学的朱天强说。这个夏季，朱天强在上海买了一台PS3，付钱时，他表情微窘地掏出了一叠百元大钞和一叠散钱。那时我正和店老板聊天，看到这个有些独特的顾客便和他聊了起来。朱天强说：“这是一个山村少年存了3年的血汗钱，说起来真是有点惭愧……”



那天，朱晓山大汗淋漓地跑到朱天强家中，他的眼神里有一股灼热的激情。他从背上取下书包，伸手从里面掏出了一个储蓄罐和厚厚的一叠报纸，把报纸一层层剥开，里面是一叠1～10元不等的零钞，钱很皱，但叠得很整齐。

“正好500，你数数。”朱晓山兴奋地说。

朱天强最后只收了400多元，那个储蓄罐退还给了朱晓山，他把PS2和全部的游戏都卖给了他。朱晓山接过碟包时，迫不及待地打开，在里面翻找着他的目标，终于看到了《最终幻想X》的光碟，他眼中绽放着光芒，把碟抽了出来，小心翼翼地翻转着仔细打量了一番，接着担心地说：“有些划痕啊，能读吗？”

“能读！”朱天强肯定地说，“而且……”他说着翻出了另外一张《最终幻想XII》，“还有一个续作！”



名作风采

最终幻想X

“管理公司就像是一个角色扮演游戏，目标就是获得金钱与权势。在某些方面，商业是最艰难的RPG。”7年前，在《最终幻想X》发售之后，前Square社长铃木尚对《连线》杂志如此说道。

2001年的Square痛并快乐着，电影版《最终幻想 灵魂深处》的惨败与《最终幻想X》的成功一前一后陆续发生，前者是坂口博信电影梦想的结晶，而后者代表着《最终幻想》新一代掌门人北濑佳范的全力一击，这位同样深爱电影的制作人在《最终幻想X》的身上同样实现了电影化的感觉，且更为引人入胜。如果没有《最终幻想X》的业绩支撑，恐怕Square早已倒闭。2001年7月19日，《最终幻想X》在《灵魂深处》上映的一个星期之后上市，为凄凉一片的Square注入了活力。《最终幻想X》在日本首批发货量为214万套，首周便消化掉90%，其中订购量就有150万套。这些数字超越了《最终幻想VII》。《最终幻想X》的最终销量将近800万套，在系列作中的销量仅次于《最终幻想VII》，在日本的PS2游戏销量历史排行榜中，《最终幻想X》排名第二，仅次于《勇者斗恶龙VIII》。2006年3月，在《FAMI通》举办的“读者票选百款最佳游戏”活动中，《最终幻想X》以45万分的压倒性优势超越了所有的《FF》和《DQ》游戏名列第一。在美国，《最终幻想X》曾经被评选为21世纪最畅销游戏的第11位。2007年，《最终幻想X》被美国IGN网站评为PS2史上最佳游戏的第三名。

《最终幻想X》从1999年开始投入开发，耗资将近40亿日元。在该作的最初计划中原本是预定对应PlayOnline网络服务，但由于PS2网络计划进展迟缓，因此决定将网络内容转移到《最终幻想XI》。本作以其东南亚风情在角色扮演类游戏中独树一帜，在系列作首次加入的真人配音以及对人物面部表情的刻画也实现了以往难以表现的剧情细节。该作发售之后，Square使用相同的引擎制作了《最终幻想X-2》，获得了将近500万套的销量，使得Square逐渐走出了危机，最后顺利与Enix合并。





PS2皇冠上的明珠

《最终幻想》系列

作为与《勇者斗恶龙》齐名的日本国民级角色扮演游戏，《最终幻想》正统续作的发售之日即代表一台主机步入巅峰之时。1997年PS在《最终幻想VII》的发售后奠定了一代基业，2001年7月，PS2则是在《最终幻想X》的发售之后走向巅峰。

Square在2000年1月的千禧祭中同时公开《最终幻想IX》、《最终幻想X》和《最终幻想XI》这三款游戏时，已经态度鲜明地表达了自己对PS2的全力拥护，这就相当于一个握有最强大军力的诸侯势力承认了索尼的连任。当PS2摆脱了初期缺乏大作的尴尬之后，到了2001年夏季，在《最终幻想X》的簇拥之下势不可挡地走到了辉煌的顶点，完成了从PS到PS2的世代交替。

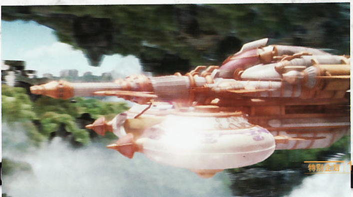
《最终幻想X》发售之后，虽然销量令人满意，但是由于电影版《最终幻想》的失利给Square造成了太大的冲击，财年亏损逾百亿日元，而网游版《最终幻想XI》在短期内无法看到盈利的可能，为了助Square度过难关，身为《最终幻想X》制作人的北濑佳范提出制作《最终幻想X-2》，打破“《最终幻想》系列”每一部作品自成一体没有续作的惯例，用相同的引擎和素材讲述《最终幻想X》之后的故事，围绕尤娜、佩恩和琉库这三位女性的冒险。考虑到前作自由度不足遭到了一些玩家的抗议，续作中采用了自由度极高的任务制，整个游戏的氛围也截然不同。《最终幻想X-2》从2002年初开始投入开发，团队规模只有前作的三分之一，而且只用了一年多时间就制作完成，在Square与Enix正式合并之前顺利发售。该作全球总销量超过500万套，是Square充分利用现有资源实现最大收益的成功商业案例，并且被认为是此后SE积极将《最终幻想》进行全面外传化的开始。

但是这种外传化发展方向并不是总能取得成功，SE在PS2上推出的另外一个《FF》外传《地狱犬的挽歌 最终幻想VII》就是一个失败的案例。在《最终幻想X-2》大获成功之后，SE启动了“《最终幻想VII》补完计划”，而《地狱犬的挽歌 最终幻想VII》就是该计划在PS2上的一个主力项目，而且制作人员也表示该作是“《最终幻想VII》的最终大结局”，按理来说应该是非常重要的一部作品。但游戏的导演职务只是交给了名不见经传的中里尚义(曾在《最终幻想X》中担任地图制作)，他是《半条命》的忠实爱好者，希望将那样的游戏做成RPG，《地狱犬的挽歌》便是来源于此。然而SE毕竟不擅长开发动作射击游戏，该作发售后恶评如潮，据称SE曾阻止一些媒体对该作发表恶评(《FAMI通》的打分是28分，但游戏评论就是在该作发售三个星期后才发布的)，然而毕竟难掩泱泱众口，据统计，它的全球媒体总评分为57～60分。它在日本的首周销量为39.2万套。

在SE推行外传战略的同时，主系列作品的开发进度却大大延迟。《最终幻想XII》早在2001年就已经投入开发，《最终幻想战略版》制作人松野泰己同时担任制作人和导演，游戏以他架构的伊瓦利斯世界为舞台，与《最终幻想战略版》是一脉相承的作品。然而松野泰己在开发中途与公司管理层产生冲突，最终以健康理由在游戏完成度超过70%之时离开了SE，由河津秋敏接替他的职务，这成为游戏屡次延期的主要原因。对松野泰己的能力非常欣赏的坂口博信对此事非常遗憾，曾因而表示拒玩《最终幻想XII》。

《最终幻想XII》开发过程中不仅经历了剧烈的人事异动，同时初期规划的很多功能(如双打模式)也被废除。但它却成为了系列惟一一款获得《FAMI通》满分评价的游戏，河津秋敏虽然对这一分数非常欣慰，但他也表示本作的剧情并没有达到一些玩家的期待，这主要是因为原松野泰己率领的小组与他的小组之间存在一些理念的差异。《最终幻想XII》在日本的首周销量为176.4万套，与《最终幻想X》相差不大，最后的销量为240万套，较之缩水不少。在美国，《最终幻想XII》发售当天(2006年10月11日)被纽约定为“《最终幻想XII》玩家日”，在时代广场举办了盛大的首发仪式。美版《Newtype》杂志认为本作是“索尼所有主机上最出色的RPG”，但它的美版销量只有150万套，与以往相比处于较低水平。

Square在PS2上的另外一个成功尝试是《FF》的首个网络游戏《最终幻想XI》，原本在Square的规划中《最终幻想X》就已经有网络功能，但是后来全部移到了《最终幻想XI》。《最终幻想XI》是因为坂口博信看到《无尽的任务》等MMORPG在西方的流行而提议Square投入开发的，为此派出了PS名作《超时空之轮》的开发团队，制作人为负责开发了《异度装甲》、《超时空之轮》等名作的田中弘道。《最终幻想XI》的开发深受《最终幻想III》的影响，尤其是在战斗和魔法系统方面。田中弘道曾经宣称他的目标是把《最终幻想XI》“打造成系列最有代表性的一作”。为了打造《最终幻想XI》和PlayOnline网络服务，Square投入了30亿日元，计划在5年内收回投资。索尼也将《最终幻想XI》作为PSBB网络服务的代表性作品，投入了数百万美元的广告宣传活动。《最终幻想XI》于2002年5月16日发售，由于拥有PS2硬盘和网络适配器的用户很少，因此它的首周销量竟然只有7万套，当时引起了业界对PS2网络计划的强烈质疑。不过由于《最终幻想XI》是有史以来第一款跨平台MMORPG，PC版与PS2版的联动使得该作在PC版发售之后人气逐渐提升，到2002年12月，Square社长和田洋一表示该作用户数量超过20万，开始进入盈利阶段。到2004年1月，SE表示该作用户数量超过50万，每天的活跃用户数量为20～30万人。该作使得SE在2004年上半财年的销售收入同比提高101%，运营利润提高230.9%。为了表彰《最终幻想XI》对家用机网络游戏的发展做出的贡献，CESA于2003年为其颁发了当年的“日本游戏大奖”。















漂移

“我对奔驰SLR已经了如指掌”

深夜里下着蒙蒙细雨，前方盘山道上几乎看不到车辆。顾风的眼睛在黑夜中闪过一丝狂热，他猛踩油门，改装过的悦达千里马呼啸疾驰，在一个S型弯道上漂亮地连续漂移。顾风没有藤原拓海那样的天赋，只要能“漂”起来他就已经很知足了。不过尝到了在另外一个世界里驾驶奔驰SLR麦克拉伦2003风驰电掣的快感，顾风难免抱怨自己的车提速慢、马力小。

“我现在对驾驭奔驰SLR已经了如指掌了。”顾风得意的说，那神情仿佛是在炫耀自己的梦中情人。

奔驰SLR是顾风在《GT赛车4》中得到的一款超级跑车，据顾风说，这是这款车型第一次在电子游戏中出现，他是好不容易花了61万分才拿到那辆车的。驾着那车比赛时，顾风激动得差点把固定在桌上的GT Force Pro方向盘连根拔起。

顾风上大学就迷上了改装车，虽说家庭条件不错，可是自己没车，只能偶尔开开父亲的天籁。在大学里，顾风认识了一群车友，接触了改装车文化，对汽车越发着迷。最后在他的死缠烂打下，终于说服父亲给他买了一辆千里马。“我跟老爸说有个车兼职和找工作都方便许多，”顾风说着面露腼腆的神色，“但是后来那车最大的用途就是载着我女朋友郊游。”

顾风的女友Kelly也是一个车迷，她对汽车的认识介于理论与实践之间，虽然自己连驾照都没有，却是一个赛车游戏的高手，就是她让顾风走入了《GT赛车》的世界。20岁生日那天，Kelly让顾风给她买了一个GT Force Pro方向盘当生日礼物，他们没有开Party庆祝生日，而是在家中搞了一个飚车大赛。顾风刚开始对赛车游戏不屑一顾，说这是“小孩子的玩意儿”，谁知一局比赛下来竟然被Kelly甩开足足半个赛道的距离。顾风把他首战败北的经验总结为：“操作感太真实，开着开着就当成真车来开了，油门不敢踩得太猛，过弯时也不敢乱甩尾。”

那时的顾风不知道《GT赛车4》早已被专家认定为专业赛车模拟器，游戏根据500～700个参数确定汽车的驾驶特性，赛车的各种性能数据完全由原厂提供。开发团队曾邀请专业车手到德国纽堡林北赛道“试车”，然后在《GT赛车4》中用同样的汽车在同一条赛道上驾驶，成绩相差不到2%。

第二天，顾风到同一家店里买了一台PS2、一张《GT赛车4》和一个GT Force Pro，接下来的一个星期他一次都没碰过自己的千里马。一个星期后，顾风和Kelly又比试了一次。“我差点就赢了！”顾风可惜地说，“就差0.1秒！”

顾风发现《GT赛车4》简直是一个汽车大博物馆，他甚至看到了1886年的超级古董“戴姆勒一号汽车”，还有充满科幻色彩的2022年的概念车型。有一次参加车友聚会，他大谈宝马M5 2005的驾驶心得，听得他朋友目瞪口呆，纷纷问他是怎么搞来的？要他啥时候开出来让大伙见识见识。顾风呵呵一笑，故作神秘地说：“那没什么，才花了不到12万分就买来了，我还有一辆奔驰SLR麦克拉伦，花了61万分！”

名作风采

GT赛车4

SCE旗下Polyphony Digital公司于2004年12月28日推出的一款拟真型赛车游戏，堪称PS2上的终极赛车游戏。虽然游戏的开发只用了一年半的时间，但内容极为丰富，收录了来自80多家汽车公司授权的700多辆汽车，每辆赛车使用了4000多个多边形。赛道数量多达51条，包括纽约时代广场、香港尖沙咀等。

英国汽车电视节目《Top Gear》主持人杰里米·克拉克森对《GT赛车4》中各种汽车的驾驶特性与现实世界中的真车进行了广泛比较，最后他在《星期日泰晤士报》的一个专栏中说：“索尼赢了！不管他们说《GT赛车》中的汽车与现实相比有多么真实都是完全合理的，因为没人能够证明他们是错的……但是与别人不同，我真的去证明了，我几乎把现实中的那些汽车全试过了。”

截至2008年4月30日，《GT赛车4》的全球销量超过1000万，其中日本为124万，北美290万，在欧洲高达577万套。在《GT赛车4》推出之前，索尼曾经推出了一个《序章版》，而光是这个资料片性质的游戏，就有136万套的销量。

《GT赛车4》的超强拟真感也要归功于专用的方向盘控制器GT Force Pro（欧洲名为Driving Force Pro），由著名周边配件公司罗技与Polyphony Digital合作，专为PS2研发，可以像真车的方向盘一样900度旋转，具有力回馈功能和类比加速器，可逼真还原各种路面条件、速度、加速度情况下的驾驶感觉。按照克拉克森的话说：“这款游戏很难做到更真实了，除非当你每次撞车时，一个大尖刺从屏幕里射出来戳穿你的脑袋！”


GT赛车3


极品飞车 热力追踪2


极品飞车 地下狂飙


极品飞车 地下狂飙2


极品飞车 头号通缉



速度与激情

PS2的赛车游戏

在欧洲，足球与赛车是两种最受欢迎的游戏类型，欧洲是全世界最大的赛车游戏市场，索尼能够在欧洲卖出4000多万台PS2，赛车游戏发挥了重要作用。赛车游戏类型每年的市场规模在14亿美元左右，在所有游戏类型中排名第四。据统计，在PS2上的赛车游戏共有将近300款，除了《GT赛车》和《极品飞车》这两大系列外，还有以《山脊赛车》为代表的“街机式”赛车游戏、《AVT疯狂越野赛》为代表的越野赛车游戏、以《火爆狂飙》为代表的“撞车类”赛车游戏、以《科林·麦克雷拉力》为代表的拉力赛车游戏、以《古惑狼赛车》为代表的卡通赛车游戏、以《F1锦标赛》为代表的一级方程式赛车游戏、以《摩托GP》为代表的摩托车游戏、以《午夜俱乐部》为代表的午夜赛车游戏……在各种赛车游戏的子类型上都有享誉全球的顶尖代表作。

作为全球第一赛车游戏系列，索尼自家出品的《GT赛车》让PS2成为赛车游戏迷们的最佳选择。“《GT赛车》系列”的魅力主要来自它对于汽车驾驶手感模拟的细致入微、屹立于赛车游戏之巅的逼真画面、大量经车厂授权的赛车等特点，赛车的操作全部都是经过专家检验，汽车的改装也是基于真实的性能参数，连汽车声音的录制都是绝对专业的。而该系列的画面效果一直被认为能够代表PS系主机的潜能。自从1997年第一作在PS上发售以来，“《GT赛车》系列”销量已经超过了5000万套。在PS2上，主要是《GT赛车3》和《GT赛车4》这两部作品，销量分别为1489万套和1006万套。作为PS2的第一款千万级游戏，《GT赛车3》在2001年4月28日发售，被认为是PS2开始发挥机能潜力的开始，当时众多媒体将其称赞为“史上最佳赛车游戏”，它也是PS2第二畅销的游戏，仅次于《横行霸道 圣安德里亚斯》。

《极品飞车》是EA的主力游戏系列之一，在销量和影响力上仅次于“《GT赛车》系列”。虽然是一个跨平台的游戏品牌，但PS2一直都是“《极品飞车》系列”的销量主力。与强调专业性的《GT赛车》相比，《极品飞车》的特点在于题材多变，虽然每年都有一款正统续作推出，但总能花样翻新，不断引领赛车游戏市场的新潮流。“《极品飞车》系列”诞生于1994年，最早是在3DO上推出，在PS2上该系列共有6部作品，从2002年的《热力追踪2》开始，依次为：《地下狂飙》、《地下狂飙2》、《头号通缉》、《卡本峡谷》、《职业街头赛》。在这6款游戏中，最有代表性的是2003年推出的《地下狂飙》，该作仅PS2版销量就达到了650万套，此后掀起了一股强烈的午夜飙车游戏热，第二年发售的《地下狂飙2》依然有将近640万套的销量。但是自从2005年更换了题材，变成了《头号通缉》之后，销量骤跌到400余万，而到了《卡本峡谷》销量竟然只有126万套，不过主要原因是此时该系列的重心已经转移到次世代主机，系列最新作《职业街头赛》的各机种总销量依然有500多万。

在日本，“《GT赛车》系列”之外人气最高的赛车游戏系列当属NBGI的《山脊赛车》，该系列于1993年诞生于Namco的街机基板System22。由于Namco与索尼之间的紧密合作关系，《山脊赛车》第一作就是PS的首发游戏，1996年开始就已经转为纯粹的家用机游戏。2000年PS2的首发游戏中，同样有一款《山脊赛车V》，2003年在PS2上还有一款《山脊赛车 竞速革命》推出，不过销量从未突破百万。作为一个诞生于街机的赛车游戏系列，《山脊赛车》虽然经过了十几年的发展，但依旧是一款不求操作真实性、只求驾驶爽快感的作品，强调轻松甩尾的乐趣，门槛较低，对于汽车文化接触不深的多数国内玩家来说反倒是一个比较合口味的赛车游戏系列。



在《火爆狂飙》诞生之前，英国Criterion公司以其RenderWare引擎技术闻名天下，连“《GTA》系列”都是使用该引擎开发，该引擎相当于PS2时代的“虚幻引擎3”，是各公司开发PS2游戏最常用的游戏引擎，而实力非凡的RenderWare也是出手不凡，在PS2上推出的第一款游戏《火爆狂飙》就一鸣惊人。《火爆狂飙》的乐趣在于与迎面疾驰而来的汽车擦肩而过的惊险刺激，之后就发展成为连环撞车的乐趣，无论是哪一种概念，都有令人头皮发麻的速度感以及时刻绷紧神经的刺激感。自从EA从破产的Acclaim手中夺得该系列发行权之后，更将其发扬光大，PS2版《火爆狂飙3》销量突破了200万套。







众乐乐

“比打麻将有趣一些”

“给我介绍几款好玩的PS2游戏吧，我要买台PS2！”

收到这条短信时，我正在网上看E3 2006索尼展前发布会的实况录像，我目不转睛地盯着《最终幻想XIII》绝世华丽的CG。影像结束，我回味无穷地拿过手机，看罢飞速回道：

“老大，什么年代了，省点钱准备买PS3吧，最少也买个X360！”

给我发短信的是老同学楚玉云，他刚从澳大利亚留学回来没多久，还带了个喜欢动漫的小娇妻回来。他们是留学时的校友，在澳大利亚时，两人常常一起在自习室用笔记本看《火影》，一人一个耳塞，一起笑得前仰后合。回国后他们住在了一起，可是热门的动画都看完了，于是想找点其他的乐子。

我说老楚你怎么也是留过洋见过世面的人了，你知不知道PS3年底就要卖了？楚玉云说那有什么，我们Hertman教授的儿子还玩GB呢！我对澳洲人民的生活水平质疑一番之后，给楚玉云介绍了《EyeToy》，我说这游戏适合小两口，没准你丈母娘也会喜欢。

楚玉云是我大学时代的舍友，对游戏也有一些粗浅的认识，在宿舍时跟着大家玩了一段时间的《反恐精英》，对我床头摆着的PS2毫无兴趣。我曾经充满自信地向他演示了《最终幻想X》那段异界送的美丽CG，我自己再次感动得心潮澎湃，一边用眼角余光等待他的反应，谁料他看完摇摇头，一口气说了十来条对其不屑的理由：“这CG比好莱坞差远了”、“表情真僵硬”、“蝌蚪文看不懂”、“怎么不能操作？”……

一个月后我又接到楚玉云的电话，他说要请我吃饭。“还真被你小子给说中了，她妈现在玩上瘾了，每次我到他们家都被拖去一块玩！”楚玉云在电话里夸张地哈哈大笑，我几乎能看到他咧着嘴的幸福模样。

楚玉云把能用摄像头的几个《EyeToy》游戏差不多都买了，有几个国内买不到的就托国外的朋友买了寄回来，其实他自己对这些游戏也只是三分热度，刚开始时很新鲜，多玩两次就没劲了。但每次陪他丈母娘和女友一起玩总是笑声不断。“其实这玩意儿本身耐不耐玩一点都不重要。”吃饭时楚玉云这样说道。楚玉云将《EyeToy》作为一种感情交流的工具或者说媒介，里面的那些迷你游戏设计是否合理，平衡性好不好，甚至是否真的有趣都不是最重要的，它的作用就在于能够让一家人在一起开心地手舞足蹈。楚玉云还记得他丈母娘第一次玩里面的一个足球游戏，她在电视机前聚精会神地观察球飞来的方向，然后用头一顶把球送入了球门，老太太高兴地跳了起来，满脸的笑容，眼角的皱纹都挤到了一块儿。从那天起，楚玉云就不用每次上门都陪老人家打麻将了。

“现代人的娱乐选择并不多，无非是唱K、泡吧、打麻将，不管是什么娱乐方式，作用都一样，就是大家聚在一起休息放松、沟通交流。”楚玉云边说边切了一块牛肉送到嘴里。

我问：“那么你觉得《EyeToy》这游戏究竟怎样？”

楚玉云咀嚼着嘴里的牛肉，颇为享受地说：“比打麻将有趣一些。”



名作风采

EyeToy

EyeToy是由理查德·马克斯(Richard Marks)博士研发的一款特制摄像头，灵感来自世嘉Dreamcast的Dreameye摄像头。该摄像头的基本原理是将摄像头拍摄到的玩家转化为电脑可以识别的简单的图案，实现与游戏中各种物体的互动，让玩家能够用自己的身体来控制游戏。

理查德·马克斯说：“我希望开发一款让人们能够立刻就获得乐趣的游戏，最好是能够与你的祖父一起玩。”马克斯从上世纪80年代初开始接触游戏，他的父母在印第安纳州开了一家游戏店，马克斯是一个小店员，为了能够给顾客讲解游戏特点，他要亲自了解各种游戏的玩法。后来马克斯在斯坦福大学获得航空航天学博士学位，他为深海机器人开发了电子眼，通过这种电子眼机器人会自动识别当前的处境，还会跟踪鱼群。1999年马克斯出于好奇出席了游戏开发者大会，PS2的强大影像处理能力给他留下深刻印象，他决定在PS2上发挥自己的技术特长。马克斯成为了SCE研发部的“特殊项目经理”，负责人机界面与物理模拟的研究。他开发的游戏用摄像头装置被SCEE看中，当时在SCEE担任副总裁的菲尔·哈里森对这种创意非常感兴趣，于是将其作为一款重点宣传的产品。

“《EyeToy》系列”第一款作品《EyeToy：Play》于2003年11月在欧洲发售，连续五周霸占销量榜首，最后销量突破200万套，后来在美国推出也获得了50万套的销量。“《EyeToy》系列”共推出了十余款游戏，世嘉、Konami等第三方也推出了总共十余款对应该摄像头的作品。菲尔·哈里森对这种新概念非常重视，据说曾试图说服日本总部将这种游戏概念发展成为PS3的主要卖点，但遭到否决，这成为他辞职的主要原因之一。哈里森也曾在GDC上表示索尼原本有机会通过EyeToy抢占Wii的先机。

后来理查德·马克斯为PS3开发了PS Eye并且设计了使用该摄像头的诸多全新创意，未来我们也许会看到其中一些创意成为轰动一时的作品。理查德·马克斯有一个儿子，他最喜欢的角色是蜘蛛侠，马克斯说：“未来我的目标是看到我儿子操纵着电视中的自己，在里面他的身体会被一层蜘蛛侠服装包起来，他只要挥一下手腕，就会有蜘蛛丝射向敌人。”





亲朋好友齐上阵

派对型游戏



在Wii畅销之后，所谓的"派对型"游戏一夜之间成为业界主流，此类游戏的特点是简单易上手，就算从未玩过游戏也能一看即会，并且多人玩乐趣更佳，是举办家庭派对，或者平常与家人同乐的最佳选择。Wii的成功已经证明了派对型游戏对于吸引新玩家是非常重要的，而PS2之所以销量超过1.2亿台成为大众化家电，当然也离不开这种抓住人口众多的休闲玩家市场的游戏类型。从广义来说，派对类游戏还囊括了音乐类游戏和益智类游戏，在PS2上大约有近300款此类游戏，其中以音乐类最为昌盛，约有180余款。

最初的音乐游戏热潮是以PS上的《啪啦啪啦啪》为起点，接着因Konami的《劲舞革命》(DDR)而掀起了第一波的超级热潮。到了PS2时代，Konami系的音乐游戏热潮早已消退，但《狂热节拍》(Beatmania)、《Pop'n Music》和《DDR》这三个大系仍然是作品不断，几乎每年都有新作推出，目前《DDR》和《狂热节拍》在PS2上都推出了超过15款游戏，销量最高的《DDRMAX2》销量超过160万套。在这两个诞生于上个世纪的音乐游戏逐渐没落之后，Konami又掀起了一场卡拉OK革命。Konami敏锐地注意到了家庭卡拉OK市场的潜力，而且《美国偶像》等选秀节目也导致欧美出现一股卡拉OK热。因此Konami与Harmonix公司合作开发了《卡拉OK革命》，没想到这款游戏没有引起革命，却成为一场真正革命的火种。

Harmonix创办于1995年，1997年在日本设立办事处后就专注于在日本开发音乐游戏，虽然那时日本音乐游戏非常繁荣，但Harmonix这个来自美国的公司却总是无法打开市场。与Konami合作开发的《卡拉OK革命》成为Harmonix的一个契机，后来还与SCE合作开发了《EyeToy：AntiGrav》，逐渐树立了自己的声望，2005年Harmonix开发、RedOctane发行的《吉他英雄》悄无声息地上市，静静地引发了一场有史以来最猛烈的音乐游戏风暴。

《吉他英雄》的灵感其实是来自Konami的街机游戏《GuitarFreaks》，配合RedOctane生产的吉他控制器，带来惊人的旋律快感，虽然两家公司之前都没有什么名气，发行渠道也很狭窄，但《吉他英雄》发售后在玩家中造成了口耳相传的效应，最后销量竟超过了200万套。之后一发而不可收拾，到了二代销量已达到350多万套，加上X360版，销量超过500万。EA和Activision这两家美国最大的第三方游戏公司加入到《吉他英雄》的争夺中，Activision直接收购了发行商RedOctane从而取得系列发行权，而EA联合MTV Games挖走了Harmonix，另行打造了《摇滚乐队》，同样成为名动一时的品牌，前途不可限量。依托Activision这家大型发行商的销售渠道，《吉他英雄III》四大版本全球总销量已突破千万，成为有史以来第一款千万级音乐游戏，其中仍是以PS2版为主力，销量超过400万套。它的畅销引发吉他控制器的抢购，让美国游戏周边配件市场规模膨胀了数倍。

Konami的《卡拉OK革命》没有带来革命，却被SCEE抢了商机，由SCEE伦敦工作室开发的《歌星》(SingStar)在欧洲掀起了真正的卡拉OK游戏热，原因在于SCEE研发了一种侦测用户语音声调的系统，本来是要用来开发可以通过唱歌进行冒险的儿童游戏，后来干脆变成了面向家庭聚会的卡拉OK游戏，而且得到了菲尔·哈里森的支持，在电影院和电视台大做广告，还赞助了MTV电视台的多个人气节目。目前"《歌星》系列"在欧洲和澳大利亚的销量超过1200万套，在美国也有150万套的销量，该系列共有3款游戏销量过百万。SCEE在线开设了SingStore提供新曲目下载，下载量超过100万首。《歌星》已经成为近年来SCE开拓休闲玩家市场所取得的最大成就。

同样由SCEE伦敦工作室开发并取得成功的还有《EyeToy》，作为派对型游戏的典型代表，《EyeToy》让玩家用身体进行游戏，为PS2带来了全新的可能性，除了《EyeToy：Play》这个主系列中收录的大量谜题游戏外，还有以健身操、跳舞、空中滑板、间谍行动等为题材的衍生作品，甚至还有一套专用的网络视频聊天系统，在《DDR》、《模拟人生》等第三方游戏中也引入了《EyeToy》摄像头功能。







发泄

“把郁闷宣泄到手柄上”

2001年9月，祁冰已经记不清具体是哪一天，但那天发生的事他记得清清楚楚。

中午，和他谈了两年恋爱的女友在电话里跟他说：“你怎么这么没素质！我只是跟他吃了顿饭，你至于把人家打成那样吗？”祁冰觉得他的拳头在咔咔作响，正要发作，电话那头忿忿地说了一句：“我们分手吧……”然后就挂断了电话。

祁冰气得整个下午都没说过一句话，怒火在胸口燃烧着，呼吸都带着一股灼热的气息。那天下午他没有去上课，躲在宿舍里上了整个下午的网，傍晚时分，他偶然在一个游戏论坛上看到了这么一则消息：“NGC将独占《生化危机》全系列！”

“我去你妈的！”祁冰猛然暴喝一声，积郁在胸口的怒气从口中喷涌而出，他右手提起鼠标猛地一拍，啪地一声把鼠标砸得碎裂。祁冰觉得手心被震地生疼，又怒得咒了一句：“卡普空这个婊子！”

祁冰是一个身材魁梧的东北汉子，为人直爽，性子急，也许是性格使然，他最喜欢火爆的动作游戏，尤其爱好Capcom的游戏，特别喜欢那种拳拳到肉、刀刀见骨的快感。在他喜欢的游戏中，《生化危机》算是一个异例，那种缓慢的节奏、坦克般的笨拙操作原本应该是他讨厌的类型，但祁冰对于该系列的氛围营造非常欣赏。一次丧尸犬突然破窗而入，身旁的女友呀地尖叫了一声，祁冰没有被狗吓到，却被她的叫声吓得也叫出声来，惊魂甫定，两人相视而笑。

《生化危机4》被NGC独占之后，刚买了一台PS2的祁冰发誓不再碰Capcom的游戏，刻意回避任何有关《生化4》的报道，他甚至不知道《生化4》已经变成一款动作射击游戏。到Capcom宣布PS2版《生化4》时，祁冰已经是一家著名网站的PHP工程师，他的PS2早已作古，他已经有一年多几乎没碰过电视游戏，平时偶尔会玩一下《传奇》。重拾电视游戏的起因是在一个朋友家中看到了NGC版《生化4》，在一个西班牙山村的小木屋里，狂暴的村民不断涌入，祁冰看着他的朋友不断变换使用着霰弹枪、来复枪、燃烧弹杀掉了满屋的村民，眼里流露出嗜血的神情。祁冰觉得心底深处有一股莫名的兴奋，那是一种久违的、对电子游戏的渴望。

祁冰没有立刻头脑发热的去买NGC，他听说《生化4》的PS2版很快就要推出。“Capcom就好这口，我就知道会有PS2版，一早就知道。”祁冰得意地说。他又买了一台PS2，等他把《鬼武者3》和《鬼泣3》都通关之后，《生化危机4》的PS2版也上市了。那段期间，祁冰上的各种游戏论坛密密麻麻地挤满了《生化4》的讨论贴，他又找回了当年看着日历等待新作的美妙感觉。

网站的工作忙压力大，按祁冰的话说：“每天都像打仗一样。”祁冰认为他的收入和他的付出完全不成正比，每次无偿加班后，当他提出补休却遭到冰冷的拒绝时，他总有一种朝着上司的鼻子狠揍一拳的冲动。现在他终于有了一个发泄的渠道：他发现《生化4》中的一个大众脸村民与他的顶头上司简直有八分神似，因此每次那个村民呼喊着从远处跑来时，他总是特别起劲，连瞄准都比平时精确了许多，通常都是一枪爆头。“实在是太痛快了！”祁冰说，过去他玩《生化》最多通关三遍，一般玩到第二遍时都已索然无味，而《生化4》他已经通了不知多少次，每次都是畅快淋漓。“我觉得三上真司肯定是在充满怨恨的情况下开发了《生化4》，要不怎么会做出这么强的杀戮快感？”



祁冰发现这几年受好评的和好卖的游戏都挺暴力，他认为这说明发泄作用是电子游戏的一个特点。“大家压力都很大，”祁冰点了根烟说，“把郁闷宣泄到手柄上总好过因为揍老板而砸了自己的饭碗。”

名作风采

生化危机4

《生化危机4》是全系列中被移植次数最多的一作，原本是NGC独占游戏，但后来因为NGC版销量没有达到预期，因此决定推出PS2版，制作人三上真司曾为此事公开道歉，并因此与Capcom高层闹翻。但是不管过程如何，在《生化危机4》的诸多版本中，确实是PS2版销量最高，达到了265万套，比NGC版高出将近100万套。之后Capcom又推出了PC版和Wii版，总销量将近600万套。

PS2版《生化危机4》于2005年10月25日发售，比起NGC版其有所缩水的画面引起很多人的不满，NGC版中的即时演算剧情动画在PS2版中变成了播片，最高同屏人数也减少了许多，人物建模的精细度明显降低，由于内存限制连音效也有一定缩水，但是新增的大量内容得到了一致认可，尤其是以艾达视点展开的“the another order”使其成为更加受欢迎的版本。

《生化危机4》在制作过程中开发人员与制作方向都数次变更，最早从1998年就已经投入初期开发，那时是面向PS2



开发的，由《生化危机2》的导演神谷英树负责，虽然已经选定了西班牙为背景，而且也派了不少开发人员到西班牙考察，但是游戏方式却偏差太大，最后变成了《鬼泣》。2001年面向NGC的《生化危机4》开始投入制作，那时是由柴田洋担任导演，途中几经更改，最后重新由系列制作人三上真司负责，才发展成为了后来的形态，其间在E3和TGS公开的版本成为了被彻底推翻的《生化危机3.5》。全新的游戏形态更能符合现代游戏的发展趋势，游戏节奏大大加快、动作极为灵活，让玩家可以用大量的武器、弹药和回复药与成群的敌人战斗，与过去处处节省弹药的游戏方式完全不同。通常通关一次至少要杀敌900人。

《生化危机4》是系列中评价最高的一作，曾经获奖无数，被众多媒体评选为"年度最佳游戏"，GameRankings网站统计的媒体综合评分为95%。2005年在著名游戏网站IGN进行的史上99款最佳游戏读者评选活动中，《生化危机4》以高票当选第一名。

嗜血的快感

暴力游戏

2005年11月末，美国"家庭媒体指南"组织发布了"十大最暴力游戏"名单，目的是提醒家长在圣诞商季期间防止孩子们购买暴力游戏。比较有讽刺意义的是，这个名单中位列前三名的《生化危机4》、《横行霸道 圣安德里亚斯》和《战神》都是在业界销量与评价俱佳的顶尖大作，难怪暴力游戏问题越来越成为社会争议的焦点。

自从2001年末《横行霸道III》发售以来，暴力游戏的发展方兴未艾，由于玩家的平均年龄在提高，M级(17岁以上)游戏数量逐年递增。大多数成年人玩游戏或多或少都有一些发泄的需要，于是就有了各种传递射杀乐趣、斩杀快感和胡作非为的游戏，在加强动作性成为业界主旋律的今天，那种畅快淋漓的游戏感受往往是与暴力形影相随。

作为现代暴力游戏的龙头老大，"《横行霸道》系列"同时也是PS2时代最大的骄傲。在PS2上推出的三款《GTAIII》三部曲(《GTAIII》、《罪恶都市》、《圣安德里亚斯》)销量超过5000万套，每一款新作都是当年的销量冠军，创造了多项吉尼斯世界纪录，各种社会争议也在为该系列推波助澜，包括多起校园枪击案都被指责与该系列有关。2006年新墨西哥州发生的一起灭门惨案就被指与《GTA》有关，为此Take-Two和索尼被要求赔偿6亿美元。这些官司虽然没有一个胜诉，反而使得《GTA》这个名字经常见诸报端，虽说主流媒体对它的报道大多是与负面新闻挂钩的，但是由此引起的大论战却让很多玩家抱着好奇的心理开始尝试。《GTA》的成功让"沙箱式"游戏概念成为一种主流的游戏设计理念，也就是为玩家创造一个自由的世界，让玩家在这个世界里自己创造乐趣。"暴力"虽然是人们对该作最常用的形容词，但它的真正乐趣在于它的虚拟世界具有无限可能。

在《GTAIII》之后，"GTA式游戏"也成为了热门话题，他们大多是以黑帮争斗为题材，暴力是永恒不变的内容，在PS2上此类游戏比较知名的有Activision的《真实犯罪》、EA的《教父》、SCEE的《大逃亡》、VU Games的《疤面煞星》，其销量全都在百万以上，这些游戏发售时都无一例外的引起了社会各界喋喋不休的争论。

在《GTA》这种胡作非为型暴力游戏之外，另外一种最受争议的暴力游戏是真实描绘枪杀场面的动作射击游戏。作为一个枪支可自由流通的国度，美国每年发生的枪击案不计其数，各种校园枪击事件更是令人触目惊心，于是自然就有人将责任归咎于游戏。自从1999年美国哥伦拜中学枪击事件主凶被证明喜欢《毁灭战士》，射击类游戏就被一些人冠以"校园枪击模拟器"之名。笔者至今仍清楚地记得美国某主流媒体用触目惊心的文字描述《生化危机4》的某个小木屋里，一位村妇被大铁叉刺穿脸部钉在墙上。英国著名的《每日邮报》说："《生化危机4》这种游戏根本就不应该拿出来卖，就算是对成人来说它也太暴力了。"

在日本动作射击游戏没有什么市场，除Capcom外的其他厂商大多也不擅长这种类型，而且日本对于暴力游戏管制较为严格，不过也有一些厂商借由恐怖题材做出了不少质量上乘、内容暴力的作品。曾与《生化危机》并称为日本恐怖游戏泰山北斗的《寂静岭》有着逐年血腥化的趋向，该系列共在PS2上推出三部，从2001年的《寂静岭2》到2004年的《寂静岭4》，似乎越来越依靠面目狰狞扭曲的恶心怪物制造恐怖，影响力也早已是江河日下。

说起《寂静岭》就不能不提SCE自己的《死魂曲》，这两个系列虽然是不同的发行商发行，但其实是一个班底，都是由外山圭一郎与Team Silent的一些核心人员制作，剧本都是佐藤直子撰写。因此这两个系列在美术设计和背景上都有一些相似之处，同样都是用浓雾、医院、手电筒之类元素。不过相对于以西方恐怖小说为灵感的《寂静岭》，《死魂曲》的灵感来源则是日本的民间故事，对东方人来说恐怖感更强，该作的电视广告曾经由于太恐怖而遭到禁播。虽然游戏销量只有18万套，但铁杆玩家甚众，还创建了"都市传说调查队"。另外，本作是PS2上少见的有中文配音的游戏之一，对于国内玩家来说可谓意义重大。与电影版同时公开的《死魂曲2》于2006年2月发售，影响力大不如前。

同样是黑帮题材，同样有自由探索的内容，发售前曾被称为"日本版《GTA》"的《如龙》虽然曾被CERO定为"18禁游戏"，但游戏本身并不算太暴力，因此后来被调整为17禁游戏。比起动不动将路人甲一棍子打死在血泊中的《GTA》，《如龙》的自由度相当有限，精彩的剧情才是它的卖点，毕竟有知名作家驰星周坐镇，而且制作人名越稔洋少年时有过一段古惑仔生涯。战斗系统方面，《如龙》虽然比不过专业的动作游戏名作，但比起《GTA》还是绰绰有余的，只不过打斗起来不会三两下就血流成河。《如龙》在PS2上共推出两部作品，总销量170万，续作曾获2007年日本游戏大奖的优秀奖。

女玩家

"光荣万岁！"

得知《真·三国无双5》要逆向移植到PS2上时，19岁的陈若依在宿舍里高呼了一声"光荣万岁！"

陈若依一直在痛苦地犹豫着要不要买一台PS3或者X360，那些钱足够她买一整年的衣服了！她多么希望男朋友能在她生日那天送她一台PS3，让她一解对"355"的相思之苦，她在经过游戏店时眼睛死死地盯住PS3，她用灵动的眼眸对着他说："你还记得我们是哪一天第一次牵手的吗？是2007年的光棍节哦！正好是'355'发售的那一天！"她已经做了充分的暗示，但他只是给她买了一件350多元的裙子。

张昊当然记得那一天，临出门前，他给自己的头发打了点摩丝，神情悲壮地对满宿舍的光棍们说："这将是我的最后一个光棍节，祝福我吧！兄弟们！"迎接他的是一片鄙视与抗议的嘘声。对于一个工科系大学生来说，能够大一上学期就抱得美人归确实是可以拿来炫耀的资本，尤其是对张昊这种准御宅族。早就听说《无双》是女性向游戏，没想到真让他碰到一个，而且还长得清丽秀美，简直就是他心目中的小乔。他们在一家游戏店里相遇，张昊几乎没见过美女玩家，于是向她多瞟了几眼。

陈若依还记得他那副愣头愣脑的表情，他跟着她走到同一个公交车站，坐上了同一辆公交车，在同一个站下了车。陈若依以为遇到了色狼，加快了脚步，却被身后那人追了上来，他气喘吁吁地说："同学，你的碟掉了。"他们这才知道原来大家是同一个学校的大一新生。

学校宿舍规定，男女生不能互相串门，张昊与陈若依在一起玩游戏的机会不多，他们经常通过短信和电话交流攻关心得。寒冬的一个深夜，正抱着枕头在美梦中流着口水的张昊被电话吵醒，陈若依在电话那头焦急地问："昊昊，赵云的孔明锦袋怎么拿啊？"

陈若依玩《无双》已经有三年了，谈不上高手，也绝不是菜鸟。第一次玩





《无双》，是因为看到赵云在敌群中一个无双乱舞把杂兵们统统打飞，陈若依觉得帅气极了，于是从表弟手里一把抢过手柄。那个暑假，陈若依在她表弟的指导下走入了《无双》的世界。开始时她对游戏系统没什么概念，只知道在战场上到处追着小兵打。“我向来都是往人群最多的地方冲，我喜欢一堆堆小兵被砍倒时噼噼啪啪的声音。”陈若依用力挥舞着手臂，蹙着秀眉哼哼了两声。然后她遇到了吕布，被他的方天画戟三两下夺了小命，那一关陈若依怎么也过不了了。从那时起，陈若依才开始研究系统，收集武器宝物，她这才知道，深入挖掘之后这游戏别有一番洞天。

《无双》陪伴着陈若依经过了高考备战前的紧张时期，高考前一天，她与一众豪杰一起冲入古志城，打倒了远吕智。陈爸爸耐心地在一旁观战，偶尔还问到远吕智是何许人也？怎么连妲己都出现了？他从来不阻止女儿玩游戏，他知道自己的爱女每次都是玩了一个多小时后，心情畅爽地哼着小调回到自己的房间做功课，他知道游戏可以成为一个转移压力的媒介。

大学一年级的期末考试没有什么压力，陈若依轻轻松松地考完了试，考完最后一科时，她听说了《真·三国无双5》要移植PS2的消息，那是他男朋友张昊发短信告诉她的。他们决定这个暑假不回家，一起报一个能学习游戏制作的暑期班，他们是计算机系的学生，总算有一些基础知识。

“听说光荣的老总也是个女的。”陈若依说，“说不定我以后也能做出《无双》那样的游戏。”她扬起薄薄的嘴唇，露出自信的微笑。

名作风采

《无双》系列

“《无双》系列”第一作《三国无双》发售于1997年，是一款武器格斗游戏，对于擅长历史战略题材的Koei来说，这是一次大胆的尝试，但谈不上成功。直到2000年《真·三国无双》的推出成为Koei发展历史上一个最辉煌的里程碑，该作以其一骑当千的强烈快感深受喜爱，当时刚好有一部三国题材的漫画《苍天航路》在日本非常畅销，因而引起了三国热。之后的《真·三国无双2》成为Koei第一款全球销量过百万的游戏，使其从二线厂商一跃成为与Capcom、Namco等并列的一线厂商，《无双》也成为PS2时代里在日本最有代表性的原创系列之一，迄今全球总销量已突破千万。由于《无双》所取得的成功，Koei曾于2003年获得日本经济产业省的表彰。

《真·三国无双》的制作人友池隆纯出生于1962年，在加盟Koei之前曾经是SEGA AM1研发部的企划，1988年加入了Koei并组建ω-Force团队。目前该团队已经是Koei的核心部门。“《无双》系列”在PS2上表现出加速发展的强劲动力，《真·三国无双2》在日本连续五周保持销量第一名，在大作林立的2001年，该作销量排名第9。虽然有不少玩家批判“《无双》系列”每一款新作的变化太小，但该系列仍然能够在新作推出频率极高的情况下保持出色销量，“猛将传”、“帝国”等资料片都有众多支持者。2004年，Koei以其制作了20多年的日本战国为题材，推出了《战国无双》，同样大获成功，“无双类”成为对一骑当千型游戏的代称，ω-Force也积极拓展新题材，推出了《高达无双》以及将三国与战国融合的《无双大蛇》，后者全球销量超过150万套，PS2版依然是销量主力。在众多PS2玩家的强烈要求下，面向次世代主机开发的《高达无双》和《真·三国无双5》也都陆续逆向移植到PS2，可见PS2生命力之持久。

“打”出来的江山

PS2的动作游戏

无论是按照数量还是市场规模来排列，动作游戏都足以轻而易举地位居第一，而且各种其他游戏类型也都有向动作类游戏靠拢的趋势。根据索尼发布的数据，光是在日本发行的PS2动作游戏就有704款，在美国发行的动作游戏有1024款，排除其中一些重合的游戏，以及一些被划分为动作类的射击游戏，PS2上的动作游戏种类粗略估计至少有1200款。过去任何一部主机的游戏总数量能够达到这一数字就已经足以令其骄傲和吹嘘一番，可以说，动作游戏为PS2打下了半壁江山，除了《GTA》这个最有代表性的系列之外，平台动作类、武器砍杀类、徒手肉搏类、电影改编类等子类型都是自成一脉、兵强马壮。

身为“动作游戏天尊”，Capcom在PS2时代的动作游戏成就可以归结为《鬼泣》和《鬼武者》这两大系列。作为PS2的第一款百万大作，《鬼武者》再度证明了Capcom善于审时度势的精明头脑，同时也是现在Capcom游戏开发总指挥稻船敬二奠定自身定位的重要作品。在开发《鬼武者》时，稻船敬二曾经告诉Capcom管理层：“这是一款结合《生化危机》与武士战斗的动作游戏。”《鬼武者》本来是要在PS上推出，中途换成了PS2，虽然是在PS2上市一年后才发售，但却是让人们第一次真正看到了PS2游戏应有的水准。金城武的加盟、获得国际大奖的CG动画，众多流行元素带来了PS2时代动作游戏的新风貌，通过吸魂的方式实现能力强化的设定也被日本和欧美的诸多游戏厂商借鉴。在PS2上，《鬼武者》共5部作品，包括以首次全3D化的《鬼武者3》为终结的三部曲，以及《新鬼武者》和乱斗型游戏《鬼武者 无赖传》，目前系列销量为780万套。

与《鬼武者》一样，《鬼泣》也是与《生化危机》一条延长线上的产品，本来是一个以西班牙古堡为背景的《生化危机4》，由神谷英树和他的“小恶魔团队”负责，开发过程中发现与《生化危机》实在脱离太远，干脆变成了一个原创新作。《鬼泣》诞生的7年后神谷英树骄傲地说，自从他开发了《鬼泣》之后，动作游戏类型就没有真正进化过，虽说此话过于狂妄，但也不是毫无根据，《鬼泣》确实是新时代动作游戏的典范，它的出现导致了一种被称为“极限战斗”的动作游戏子类型的出现，快节奏、动作演出效果强、打击感强是此类游戏的特点。《鬼泣》本身的销量是277万套，包括《战神》等名作的游戏开发者都承认大量吸收了《鬼泣》的经验，它也成为了人们衡量动作游戏的一个基准。2年后发售的《鬼泣2》由于更换了开发团队，质量大幅降低，销量也跌到了160万套。不过到了前传性质的《鬼泣3》，虽然仍是由二代的团队制作，但是由于回归了一代的开发思路，因此重新焕发了风采，虽销量进一步下滑到130万套，却挽回了“鬼泣”这个招牌的声誉，为之后《鬼泣4》的成功奠定了基础。

虽说有《鬼泣》和《鬼武者》这两大系列撑腰，但在PS2时代，日本最流行的动作游戏却不是出自Capcom，而是来自善于战略游戏的Koei。《真·三国无双》是将战略类游戏中常见的大场面战争以动作游戏的方式带给玩家，一夫当关万夫莫开的气势总是令人热血沸腾的，“无双类”从此成为动作游戏中的新贵。对此以天尊自居的Capcom自然不







会善罢甘休，于是派出新秀制作人小林裕幸开发了《战国BASARA》。走在动作类游戏之潮头的Capcom此次反过来抄袭此类游戏的新秀Koei自然是有点窝囊，无论是内容还是操作系统，《战国BASARA》都与《战国无双》过于相似，不同之处在于它的幻想色彩更浓，美版干脆变成了一个完全架空的世界，伊达政宗名曰"青龙"、真田幸村是"天蝎"、前田夫妻是"百灵鸟与荆棘鸟"。虽说有《鬼泣》团队的众多人才加盟制作，却终究无法得到《无双》的真传，无论是业界评价还是销量都差得太多。目前该系列在PS2上共有4部作品。

节奏加快是PS2时代动作游戏的总体趋势，在动作游戏上也是造诣颇深的世嘉将其名作《超级忍》重生，于2002年在PS2上推出的系列第10部作品《Shinobi 忍》就有着行云流水般的游戏感觉，让这个昔日名作成功进入3D时代。"高速杀阵动作游戏"这个头衔就是对其超高速连锁杀敌乐趣的最佳描述，超高的挑战难度使其在铁杆动作游戏玩家心目中有崇高地位，之后趁热打铁推出的《女忍者》难度稍降，可惜依然是只有高手感受魅力的核心向作品。

在动作游戏中，平台动作类游戏曾经是一个最大的支系。所谓"平台动作游戏"即是以《超级马里奥兄弟》为代表的强调"跳跃"的动作游戏，通常是具有卡通化色彩，早些年玩家平均年龄较低的年代里，此类游戏曾是首要的游戏类型。平台动作游戏总是诞生了各种代表整个公司的吉祥物，例如马里奥、索尼克、雷曼、古惑狼等，在PS2时代里，杰克与达斯特和瑞奇与叮当成为了索尼的新吉祥物，再加上《狡狐大冒险》，就构成了PS2平台动作游戏的"三宝"。此类游戏是提高PS2品牌亲和力的重要因素，发售时间大多安排在年末，不少家长会连同主机一起购入此类游戏送给孩子作为圣诞礼物，因此是拓展低年龄市场的法宝。在这三大系列中，《杰克与达斯特》和《瑞奇与叮当》一代的销量分别达到了320万套和290万套。

由电影改编的动作游戏也是此类游戏中一个浩瀚磅礴的大系，电影改编的游戏十有八九都是动作类，虽然其质量也是十有八九低下拙劣，但拜电影本身的名气以及强大的宣传所赐，此类游戏大多销量出色，尤其是在PS2的巅峰时期。最有代表性的包括《蜘蛛侠2》，仅PS2版就有430万套销量，《指环王 双塔》PS2版销量也高达428万套。不过由于长期遭到诟病，现在根据电影改编的游戏有日薄西山之势。

习惯

"《WE》对我来说是生活的一部分。"



黄月明简直是世界上最无忧无虑的人，每次看到他总是咧着嘴灿烂地笑着，不管是在球场上还是生活中。他是一家老牌国有企业的员工，收入不高，但工作轻松稳定，他的脑子里从来不存在工作压力的概念。黄月明生活在一个节奏很慢的小城市里，房价不高，父母帮他首付了一套房子，今年底他就要与住在一起3年的女友结婚了，到时父母可能还会给他买辆车。

黄月明每天的生活流程大概是这样的：上午慢悠悠地徒步走到家附近的单位上班，到单位后主要是看看报纸上上网，偶尔抽点时间做点正经事；下班后先到附近球场与几位固定的球友们踢场球，然后大汗淋漓地回家洗澡吃饭。饭后通常还有一局球赛，那是和他小舅子火拼《WE》。

陆伟觉得他这个姐夫实在是没话说，他在他们家已经住了一年多，虽说这座小城市的房租水平不高，但他的收入更低，无奈只能打搅姐姐的二人世界。黄月明从未对此有任何抱怨，小舅子偶尔出差时他甚至觉得很不习惯，因为没有对手陪他玩《WE》了。

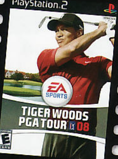
黄月明的家大约有100平米左右，三房一厅，他和未婚妻陆怡琳睡主卧，陆伟睡辅卧，书房是黄月明与陆伟的游戏厅。之所以在书房玩游戏而不是客厅，是因为客厅是给陆怡琳看电视剧以及招呼闺中密友们打麻将用的。书房里黄月明与陆伟的嘶吼与哀嚎此起彼伏，客厅里麻将声噼里啪啦，大家互不干扰其乐融融。

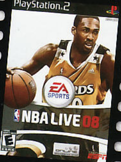
4年前的一个深夜，一个啤酒瓶从黄月明家中的窗户里飞出，黄月明为葡萄牙的败北而捶胸顿足之时，却听

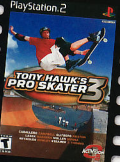














到窗外啤酒瓶落地之后紧接着响起一声尖叫。那时黄月明住在父亲的职工宿舍里，他没有想到深夜两点多路上还会有人，酒意顿时消了大半，慌慌张张地跑下楼，只见一个女子坐在地上一脸痛苦地抚着自己的腿；玻璃渣扎进了她的小腿。那个女子就是陆怡琳，她刚刚陪朋友们唱完K回家。两个月后陆怡琳成了黄月明的女友，她把他管得服服帖帖，对她的第一个要求就是："以后不许边看球边喝酒。"从此，在每一场意犹未尽的球赛之后，《WE》成为黄月明继续挥洒足球热情的替代品。

"《WE》对我来说是生活的一部分。"黄月明说，"就像怡琳每晚8点准时守在沙发前看电视剧一样，这已经是一种生活的习惯。"黄月明说他自己别的没有，就是有时间，要把每天那么多的无聊时间都打发掉也不是一件容易的事。黄月明也曾用他的PS2玩过不少其他游戏，但唯有《WE》是永远玩不腻的，这也许是因为他体内的足球细胞。黄月明很想和陆怡琳一起分享《WE》的乐趣，但是她只想看球赛中那些真实的欧洲帅哥们。不过偶尔也有例外的时候。

"手机尾号XXXX的朋友发来短信，我家养的两只小狗也会踢足球。你说我该让它们踢什么呢？……嗯？你还想让它们进国家队吗？"听到这句中文解说时，陆怡琳站在书房门口手捂肚子笑了好一阵。那天她第一次尝试了《WE》，王涛的解说伴着她的笑声久久回荡在书房里，黄月明依然咧着嘴灿烂地笑着。这是他的生活，他的习惯。

名作风采

《胜利十一人》系列

1995年7月21日，Konami在PS上推出了一款《J联盟实况胜利十一人》，1996年3月15日，《世界足球胜利十一人》推出，《胜利十一人》以两大系列为支柱的格局就此形成，而收录全球各种俱乐部队和国家队的《世界足球胜利十一人》显然更受欢迎，成为了系列的主轴，从《胜利十一人5》开始，Konami推出了以该系列为主、面向欧洲市场的版本《职业进化足球》，获得了比日本本土更高的人气，成为EA的"《FIFA》系列"最强有力的对手，也成为了Konami最畅销的游戏系列，可以说是Konami每年的利润支柱。

虽然《胜利十一人》早已走向次世代，但PS2版仍然是销量主力，去年推出的《胜利十一人2008》PS2版全球销量高达335万套，相当于PS3、X360、Wii和PSP版的总和，也超过了PS2版《FIFA 08》272万套的销量。此外，由于《胜利十一人》过去一直是PS系主机的独占游戏，因此PS3版《胜利十一人2008》的销量达到163万套，而X360版只有110万套，连PSP版都获得了69万套的全球销量。

《胜利十一人》之所以能够在球队授权方面远落后于《FIFA》，而且Konami在欧洲的市场推广能力远远不及EA的情况下异军突起，凭借的是自身的出色操作性与专业性，在足球游戏玩家中逐渐树立起权威地位。到2004年，"《胜利十一人》系列"累计销量超过了1700万套，而到了2008年，这一数字几乎翻了一番。Konami从2004年开始对《WE》进行拓展，并且投入大量成本开拓市场。在欧洲，Konami从《职业进化足球5》开始打败了同一年的《FIFA 06》。现在《胜利十一人》已经成为当之无愧的全球第一足球游戏！

万年长青的摇钱树

PS2的体育游戏

游戏与体育本有难解之缘，历史上的第一款电子游戏就是网球游戏《Tennis for Two》，第一款成为社会现象的街机游戏是乒乓球游戏《Pong》，几十年后，电子竞技成为一项正式的体育项目。体育游戏是最主流的游戏类型之一，EA每年30多亿美元的收入有大约一半来自体育游戏部门，而且绝大多数体育游戏系列都是每年一款新作，总是在固定时期推出，连销量也都非常稳定，毕竟其用户层是几乎固定的。因此体育游戏成为企业维持稳定业绩的法宝，也是主机打入大众市场的必备游戏类型。体育游戏的开发成本不高，每年只要增加一些新资料，调整一些参数和系统细节即可推出一部新作，但授权费高昂，当年EA买断NFL的授权据称花掉了10亿美元。

PS2的体育游戏数量之多可谓冠古绝今，全世界所有主流体育项目几乎都可以在PS2上找到代表作，仅在美国就有260款体育游戏。而且在业界已经进入次世代之时，体育游戏成为PS2上最坚挺的游戏类型，EA Sports预计三年内都不会放弃PS2，《麦登NFL》、《FIFA》等仍将一如既往地在PS2上每年准时献上一款新作。从销量趋势来看，到2006年末为止，PS2一直是所有体育游戏销量的主力，但在2007年，EA Sports在美国的绝大多数体育游戏都是以X360版微弱领先于PS2版，不过在欧洲仍然是以PS2版为绝对主力。

体育游戏的销量主要与其对应运动的受众面挂钩，美国的国民运动为橄榄球，因此《麦登NFL》的年销量为700万套以上，去年的《麦登NFL08》PS2版销量为215万。足球游戏由《FIFA》与《WE》各占半壁江山，去年的《FIFA 08》和《WE 2008》(PES 2008)都有超过700万套的销量(跨平台总计)。高尔夫球游戏在欧美是EA的《泰格·伍兹的PGA巡回赛》处于近乎垄断的地位，PS2版销量一般在百万以上，而在亚洲SCE自己的《大众高尔夫》被称为日本国民级高尔夫游戏，该系列的玩家甚至有很多从未接触过高尔夫球。《大众高尔夫》最早是由Camelot公司于1997年为PS制作的，后来Camelot与索尼分道扬镳，另为任天堂创造了《马里奥高尔夫》，而《大众高尔夫》此后就交给了Clap Hanz开发，2002年开始在PS2上推出《大众高尔夫3》，这是系列巅峰之作，销量达到262万套，其中日本本土就达到了139万，美国也有将近百万的销量。

篮球游戏的流派较多，主要分为EA的《NBA Live》、Take-Two的《NBA 2K》和SCE的《NBA》这三大系列，《NBA Live》最为流行，销量都在百万以上，最高的一作《NBA Live 2005》PS2版销量超过200万。"《NBA 2K》系列"评价比《NBA Live》更高，但市场推广能力不及EA，销量在50万套上下徘徊，SCE的











“《NBA》系列”几乎可忽略不计。在这三个NBA正宗之外，还有一个EA的《NBA街头篮球》不得不提，它拥有正宗篮球游戏无法比拟的爽快感，首作的PS2版销量就突破200万，二代仍有170多万的销量。

在主流体育项目之外，极限运动类游戏也是百花齐放，滑板与滑雪是其中最流行的两种类型。Activision的《托尼滑板》号称极限运动之王，人气之旺绝不逊色于EA体育游戏之王《麦登NFL》，系列累计销量超过4000万套，销售收入超过12亿美元，是《吉他英雄》之前Activision最大的摇钱树。《托尼滑板》在PS2上基本是每年一作，与《极品飞车》一样，它的主题也是非常多变，巅峰之作《托尼滑板3》的PS2版销量将近400万套。滑雪游戏的代表作是EA的“《SSX》系列”，销量最高的《SSX3》PS2版创造了137万套的骄人成绩。

冒险

“我已经拯救了无数个世界!”



虽然只是一张0.9米宽的小床，那个普通大学宿舍里紧凑狭窄的下铺却被它的主人装点得生机盎然：枕头是浅绿色的，印着一个睡眼惺忪的少女；被子是浅蓝的天空，飘着白云朵朵；床尾的小架子上摆放着很多美少女模型；墙壁上挂着一张《宿命传说2》的海报。以我这个外行人的眼光，海报中女主人公的皮肤似乎是泡在阴冷的水中，那张倒悬的脸和灯泡一样的眼珠让我觉得有点恐怖。当然，我没敢把自己的想法告诉张义洋，他坐在床沿，指着海报说：“每次躺在床上看着这张海报，我觉得莉亚拉的眼睛仿佛会说话一般，那是一种心灵的交流。”

张义洋说的莉亚拉就是《宿命传说2》的女主角，这只是他喜欢的众多RPG角色之一。张义洋是一个标准的RPG迷，除了“《传说》系列”之外，《最终幻想》、《王国之心》、《星之海洋》等游戏系列都是他的最爱，得知我要给他写一个小故事登在杂志上时，张义洋不知道该从何说起，看见我盯着那张海报，他就由此聊起了《宿命传说2》。

那是少男少女情窦初开的年龄，张义洋只记得他前桌的女生有着大而明亮的眼睛，他总是在上课时看着她的背影怔怔地发呆。他性格内向，很少主动和她说话，当她转过头来问他一些数学问题时，他能听到自己扑通扑通的心跳，脸颊一片火热，那些平日里闭着眼睛都会做的题目讲解起来竟然前言不搭后语，听得她面露迷茫之色。张义洋觉得这个女孩简直是来自动漫世界，就像他所喜欢的几个女性角色。当他在遗迹中遇到神秘少女莉亚拉时，他怔怔地看着她的眼睛，脑海中浮现那个前桌的女孩，那个眼神中带着疑惑的女孩。

“很多RPG中都存在这样一种现象，女主角通常是在某某地方遇到的神秘少女，这种神秘感就像我们这种otaku遥望暗恋对象时的感觉一样。”张义洋推了推眼镜说，他的嘴角露出羞涩的微笑。

提起RPG的套路，张义洋侃侃而谈：主角通常是乡下来的土包子、女主角通常拥有能够拯救世界的神秘力量、世界的命运总是掌握在一群十五六岁的少年手中……除了即时操作的战斗系统外，“《传说》系列”的结构就是最传统的RPG，张义洋喜欢的就是这种传统而老套的结构，他从小学5年级开始接触RPG，玩到的第一个RPG是《格兰蒂亚》，他记得爬上“世界之果”的顶部时，一片云山雾海的新世界在眼前豁然展开，波澜壮阔的音乐响起，少年张义洋激动地沉醉于RPG的幻想空间。

在RPG的世界中，张义洋与热血少年一起成长，从热血的乡野少年成长为拯救世界的英雄，从鸟语虫鸣、云淡风清的宁静小镇走到山河壮丽、云蒸霞蔚的异世界，二三十个小时的旅途仿佛行走在梦幻的画卷之中，最后与一路走来的女主角一起面对企图征服世界的恶魔。“我已经拯救了无数个世界！”张义洋呵呵地笑着打开了他的储物柜，里面放着几叠游戏和好几个限定版，他自豪地看着自己的收藏说：“这就是我的冒险生涯。”

至于那个大眼睛的女孩，她可曾成为张义洋的女主角？“没有！”他遗憾地摇头，随即乐观地说：“只能算个NPC吧，我至今仍在等待我的女主角。”不过在那时的梦里，常常出现一个大眼睛的女孩，张义洋不知道她是莉亚拉还是他的前桌女孩，他们握着彼此的手，背靠着背坐在壁立千仞的峰顶之上，脚下云雾缭绕，远处夕阳西下，霞光万丈。

名作风采

《传说》系列

“《传说》系列”诞生于1995年12月15日，第一作是SFC上的《幻想传说》，迄今该系列已经推出20部作品，销量超过千万。其中在PS2上推出的系列正统作品共有四作，分别是：2002年11月28日发售的《宿命传说2》、2004年12月16日发售的《重生传说》、2005年8月25日发售的《神话传说》、2005年12月15日发售的《深渊传说》，另外还有一个重制版的《宿命传说》，以及一个移植版的《仙乐传说》。

“《传说》系列”的缔造者是日本TELENET公司旗下的狼组，在《宿命传说2》之前，该系列都是由日本TELENET开发，但在2003年3月10日，Namco与日本TELENET合作设立了Namco Tales Studio，当时是Namco一方出资60%，日本TELENET出资40%，后来NBGI成立







后，加大了对"《传说》系列"的投资，NBGI对Namco Tales Studio的出资比率增加到94%，"《传说》系列"的推出频率从此更为频繁，由两个主力团队同时开发新作，这两个团队曾被称为"宿命2团队"（吉积信率领）和"仙乐团队"（樋口义人率领）。2007年吉积信提出"《传说》系列"分为两个级别的作品，分别是被称为"母舰作品"的主系列以及被称为"护卫舰作品"的分支系列。

宿命传说2：日本本土销量76万套，《FAMI通》评分33分，在2006年的《FAMI通》读者调查中，《宿命传说2》在读者最喜欢的100款游戏中排名89。2006年6月19日该作推出了PSP移植版。

重生传说：曾获得第8届"CESA游戏大奖"的"未来奖"（由东京游戏展观众评选），《FAMI通》评分为32分，日本销量超过60万套。2008年3月19日推出PSP移植版。

深渊传说："《传说》系列"十周年纪念之作，系列的第8部作品。曾获第9届"CESA游戏大奖"的"未来奖"以及"2006日本游戏大奖"的优秀奖。《FAMI通》评分36分，在《FAMI通》读者票选的百款游戏中排名44，日本本土销量超过45万套。该作推出了多部小说和漫画，电视动画版将于今年秋季播出。

勇者的天下

RPG的王朝

在日本，角色扮演游戏是否够充实决定了一台主机的命运，作为史上销量最高的主机，PS2自然也拥有最为丰富的角色扮演游戏。目前为止在日本推出的PS2角色扮演游戏超过400款，除正统RPG外，PS2上的A·RPG和S·RPG都是异彩纷呈。

作为日本首席第三方兼全球RPG梦工厂，Square Enix的《最终幻想》、《勇者斗恶龙》和《王国之心》这三大RPG可谓PS2三神器，前面二者固然是日本国民级游戏，诞生于PS2时代的《王国之心》也被SE视为第三大支柱。《王国之心》之所以成为可能，是因为日本迪士尼的办事处与原Square总部在一座办公楼里，一日Square制作人桥本真司在电梯中碰到迪士尼高层，双方闲聊了起来，无意间产生了开发一款以迪士尼角色为背景的RPG游戏的想法。迪士尼自然是对游戏界觊觎已久，Square也感慨其用户层年龄越来越大，玩家流失现象严重，应该进一步开拓低年龄市场。因此2000年2月，《王国之心》投入开发，原Square与迪士尼一起投入100人的团队，坂口博信指出该作必须要达到《最终幻想》相同的级别才能获得成功，因此派出野村哲也担任导演，并加入《最终幻想》的人气角色。游戏于2002年3月发售后，在日本第一个季度就卖掉了120万套，《生化危机》制作人三上真司因此炮轰"这样的游戏都能热卖说明日本人脑子有问题"。结果是它在美国依靠迪士尼的影响力而卖了300万，超过了之前发售的《最终幻想X》，全球销量达到560万。从此该系列成为了SE的台柱。3年后推出的《王国之心II》销量大幅锐减，不过依然有350万套的销量。

SE另外一个不得不提的A·RPG就是tri-Ace的《星之海洋3》，虽然对该作存在的一些BUG存在争议，但游戏质量令人满意，获得了第六届CESA游戏大奖的未来奖。最让SE欣慰的是，虽然日版销量只有53万套，以"导演剪辑版"方式推出的美版以其更易于为美国玩家接受的动作性而获得63万套的销量，这也许是后来SE决定在X360上开发《星海4》的原因。

自从PS的《勇者斗恶龙VII》以5年磨一剑，这个让日本人疯狂的游戏系列有开发速度越发缓慢的趋势，PS2的《DQ》正统依旧只有一作，与前作相隔4年才推出。《DQVIII》是在2004年冬季发售，差不多标志着PS2极盛时代的顶点，那一年PS2在日本的累计销量突破了2000万台。《DQVIII》对于系列而言有很多突破性意义，首先是LEVEL-5开始接手该系列的开发，使其摆脱了以往给人带来的画面简陋的印象，对于卡通渲染技术的应用非常精湛。根据《FAMI通》的玩家调查，《DQVIII》在系列中的地位仅次于《DQIII》。另外一个重大意义是从本作开始，SE开始通过自己的营销网络在北美和欧洲发行《DQ》，并且通过附赠《FFXII》体验版的方式在欧美两地成功获得总共超过百万的销量，因此《DQVIII》的日本销量虽然不及《DQVII》，但全球销量却比其高出50万套！另外SE也继承PS时代的做法，在PS2上推出重制版《DQV》，销量超过150万，成为《DQ》复刻系列中最畅销的一作。

LEVEL-5是PS2时代的幸运儿，处女作《暗云》即获得SCE的力捧，甚至提出了"《塞尔达》Killer"的口号，其试玩版随主机附赠，成为当时的话题之作。卡通渲染的画面、随机生成的迷宫、武器损坏概念、建造概念等结合在一起，作为PS2最早的RPG之一，《暗云》展示了新时代RPG的可能性。2年后推出的《暗黑编年史》画面再度强化，人物所用的多边形数量增加了一倍，游戏画面与过场动画完美衔接。虽说游戏销量并不是很高，却被《DQ》制作人堀井雄二看中，最终使得Level-5幸运地成为了《DQVIII》的开发商。

SE之外，对RPG热情最高的当属NBGI，除了标志性的"《传说》系列"外，Monolith的"《异度传说》系列"也成为PS2最具代表性的原创RPG系列之一。作为《异度装甲》制作人高桥哲哉转投Namco之后的呕心沥血之作，PS2的《异度传说》三部曲剧情深邃无比，均以尼采名著的书名为副标题，内容涉及哲学、心理学、宗教等题材，初发表时的宣传口号是"描述从宇宙的开始到结束的叙事诗"，被爱好研究剧本的核心RPG迷奉为不世奇作，然而却也有很多Light User抨击故事用语晦涩艰深，看完后不明所以。尽管如此该系列还是衍生出一部动画版，而且更是成为Namco与Capcom携手的契机，于2005年5月诞生了融合两家公司众多名角色的S·RPG《Namco X Capcom》。NBGI旗下的Banpresto是S·RPG大户，"《超级机器人大战》系列"历久弥新，堪称S·RPG的第一大系，到2005年系列销量已超过1000万套。在PS2上推出的"《机战》系列"主要是根据玩家意见对旧系列进行改良的α系列和以原创机体为主的OG系列，其他单独作品还有《机战MX》、《机战Z》、《特勤指挥官》等。

SCE自身在PS2时代却对RPG类游戏没有太大作为，也许是PS上《龙骑士传说》的惨败给SCE留下了太深的伤痕，在PS2上SCE不再打造超级RPG大作，PS时代创造的《妖精战士》、《波波罗古罗伊斯》和《荒野兵器》这三大RPG系列到了PS2时代依然有续作推出，但销量都在降低。不过有第三方的400多款RPG为靠山，SCE似乎没有多大必要费钱费力地与第三方抢饭碗，PS2毕竟是索尼与第三方共存共荣、彼此利益共享的辉煌时代。











特别篇《战神II》制作血泪

“听到能多放一天假眼泪都要飙出来了！”



▲Louis Lu在圣莫尼卡工作室加班到深夜的背影，墙上的画是Ning为他加油而画的。

前面都是从普通玩家的角度讲述PS2的故事，对于《战神II》这款“PS2时代最后的超大作”，让我们换一个视点：从一位游戏开发者的角度体会挖掘PS2究极性能的辛酸与自豪。

“前几天在一些网站看到说《God of War II》目前为止的预购量已经超过100万套了……我怎么样也不太相信……今天刚好要印东西，所以又跑去公司一下，顺便问问这消息是真是假……结果：是……真……的！同事还说，目前全球的预购‘好象’已经超过一代的全球总销量……说真的我是不太敢相信，总觉得还是等真正的销售数字出来才算数，但说真的，心中多多少少会暗爽！如果销量真如消息所说，那这款游戏可能是我从业以来做得最痛苦但卖得最好的一个！”

2007年3月6日，Louis Lu在自己的博客写下了上面这段文字，充满辛酸血泪的开发工作终于完成，这款让很多次世代游戏都黯然失色的PS2时代盖棺之作确实有着令人骄傲的资本。

Louis Lu是一位来自台湾的游戏开发者，1996年入行，开始时主要做外包，接触最多的是人物建模、画贴图、调动作，偶尔做一些场景。2002年，怀揣着做家用机游戏的梦想，Louis Lu来到了美国，2004年他幸运地进入了SCEA圣莫尼卡工作室，成为《战神》开发小组的一员，主要负责角色美术制作，他和Dave Matthews、Erik San Juan三人一起完成了《战神》一代全部的游戏角色。公司里虽有很多东方面孔，但大多是土生土长的美国人，像Louis这样的新移民没有几个，刚加入工作室时他英语不是很好，但上司对他非常照顾。在开发《战神》的过程中，Louis获益匪浅，到开发《战神II》时，Louis已经成为首席角色美术师，但那时，一切都在改变。

由于David Jaffe等人的辞职，《战神II》更换了一批领导人，他们缺乏与制作小组的沟通，导致工作量与时间大大超出他们的预期，而且“好大喜功不断遮瞒”，直到末期才发现进度严重落后，因此从2006年7月底开始，《战神II》开发团队进入了疯狂赶工的状态。

“3天耶！3天！对好久没有好好休息的我们来说简直是上天最大的恩赐！听到能多放一天眼泪都要飙出来了！”2006年10月，在连续数月的疯狂加班后，《战神II》终于完成了一个重要的阶段性目标，为表庆祝，公司在星期五放假一天，终于有了一个难得的3天假期，Louis说：“在忙碌时期，我们一个星期工作6天，每天工作超过12小时，与家人待在一起的时间很少，造成很多同事出现家庭问题……”那时Louis几乎每天都是早上十点半上班，晚上1点下班，有时甚至工作到凌晨三四点，而且按照索尼的规定，正式员工没有加班费。

2006年后，由于PS3带来的巨额亏损，SCE内部的福利开始缩水，比起亏损前，福利可说少了一大半，连内部认购PS3也只能享受10美元的折扣，更让Louis气愤的是，上司由于好大喜功而制定了激进的开发目标，结果因为目标延期完成导致阶段性奖金被扣了不少。那时Louis每天都有辞职的念头，但《战神II》还未完成，他在索尼也还有自己的目标未达到，所以只有忍着继续做下去。“但等到时机到来，我绝对会毫不犹豫地离开。”Louis肯定地说。

▼ Louis Lu与Ning和Bay。



Louis说《战神II》开发末期是他从业以来最糟糕的制作经历，还好有他的太太Ning一直在背后默默地支持着他，有时她会到公司陪他到凌晨3点多。2006年12月22日是圣诞假期前的最后一天上班日，那一天Louis解决了7个大BUG，最后他与Ning在深夜1：20离开了公司。但随后的圣诞假期里，Louis仍然处于随时候命的状态，一旦其他加班中的同事发现重大BUG或者突发状况就要随传随到。

2007年1月27日，洛杉矶难得地下了一场雨，在这座雨量奇少的城市里，空气中突然有股古怪的味道。很久没有看到雨天，Louis的心情不错。地狱般的赶工期终于过去了，对他来说现在是天堂般的轻松。他可以上班时偶尔上上网，与同事闲话家常，花上3个小时吃顿午饭，最让他开心的是终于可以晚上7点准时下班回家吃饭了！

圣莫尼卡工作室在《战神》与《战神II》开发完成后都有给予开发者四星期左右的长假，“一想到可以不用上班，就开心地想大笑出来！”Louis说。

经过长假休息过后，回到工作岗哨上Louis才发现紧接而来的并不轻松。游戏业界已经全面进入次世代，过去的很多制作经验都用不上了，“如果以前习惯的一切是‘绘画’的话，那么现在的一切就是‘雕塑’……”Louis无奈地说，“这不再是我熟悉的东西了。”现在有很多新软件Louis都要从头学起，有一个刚加入工作室20出头的小伙子让他很有感触，看到他认真工作的样子，Louis觉得看到了当初的自己，但是看到他用次世代技术做的东西，Louis说自己过去充满自信的作品根本不敢拿出来与他们相比。“当下一个10年来临时，我是否还要像现在这样一切从头学起？”这些问题一直困扰着Louis……



▲奎托斯以及《战神II》标志性的巨像都是Louis Lu的作品。

现在Louis依然是SCE圣莫尼卡工作室的中流砥柱，经过了一年多，他已经逐步适应次世代游戏开发。自从今年初领养了一只爱尔兰软毛梗Bay之后，他的家中充满了欢声笑语，现在他的生活一样忙碌，但心中多了一份怡静。

名作风采

战神II

2005年3月22日，《战神》一代在PS2上推出时，以其史诗般的规模和强烈的战斗快感赢得一致好评，获得了当年的互动艺术与科学学院的“年度最佳游戏奖”，另外还有十几家媒体将其评为“年度最佳游戏”。2007年3月，当PS2上已经没有多少原创游戏时，《战神II》以全面进化的形态震撼登场，成为对辉煌灿烂的PS2时代最好的总结。比起前作，《战神II》的BOSS战数量达到了4倍以上，谜题设计也得到进化。IGN的对《战神II》的打分为9.7分，评论中说：“《战神II》可能是有史以来最出色的动作游戏，它在每个方面都超越了前作，每一个微小的地方都充满乐趣。”该作在美国发售首周销量超过83万套，在欧洲发售首周也登上了销量榜首，3个多月后，该作销量超过了200万套。

截至2008年3月31日，PS2游戏总数共9851款，总销量逾13亿套！
预计2008年内PS2累计销量将突破1.3亿台！
PS2创造的总经济规模约1000亿美元！

文 晴天 美编 木仙



本期的研究除了公开追加的章节的全部内容外，为了让玩家尽早达成道具收集率和成长之书完成率 100%，关于调合的绝密技巧也会首次公开。对于一款 PS2 末期的游戏来说，本作无疑是非常成功的，而在经过 100 多小时的游戏后，晴天仍然还有意犹未尽的感觉，不知道系列的下一款新作会不会在次世代平台上给所有 FANS 更大的惊喜呢？

研究中心 RESEARCH CENTER

玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们	Gust	角色扮演
PS2 マナケミア2 ～おちた学院と炼金术士たち～		日版
2008年5月29日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

完美本作的终极技巧公开

番外篇 光之玛娜的挑战状

特别说明 将男女主人公的路线都通关一次后，会自动进入该章节，由于此时玩家可以使用总共 10 名角色，但上场战斗的名额只有 6 个，所以如果需要更换队员可以返回学院“グンナル教头の部屋”与刚纳尔对话，另外此时两名主人公的工房都可以使用，自由时间也会变为无限，玩家可以随意使用“集市”，以及接受此章节专有的“支线任务”。

眼看距离毕业还有不到一个星期的时间，一直想考验众人的刚纳尔终于使出了最后的绝招。原来在他的卧室中隐藏着通往光之玛娜所在地的通道，而这次众人的任务则是与光之玛娜进行正面交锋，打消他之前希望从人间界收回所有玛娜精灵的想法。在【マナの圣域】的最深处战胜了不可一世的光之玛娜，虽然他在芙蕾丽卡等人面前还是表现出了对人类的厌恶之情，但正如暗之玛娜之前和他定下的赌注一样，拥有玛娜能量的人类会不断地成长，只有两者之间互相的作用，才能发挥出无限的可能性，自己固执地想收回被人类利用的玛娜精灵的想法更是可笑之极。返回学院后，经过多次波折的众人终于迎来了久违的毕业典礼，开心但又不舍的众人在艾拉的照相机前留下了珍贵的合影，不过让人想不到的是，在最后颁发毕业证的阶段，喜欢“考验”的刚纳尔又给大家提出了新的难题，只有能战胜自己的人才能顺利地从阿尔雷碧斯学院毕业，看着大家打做一团的样子，一向严厉的理事长似乎并没有制止的意思，或许充满活力就是阿尔雷碧斯学院的每个学生所具有的天性，只要能在学习中领悟生活中的真谛，自己又何必在乎教学的方式呢？



BOSS（左上）ぷにラージ

BOSS 的攻击方式比较单一，只会频繁使用暗属性的时间型攻击，而且由于一开战我方是处于被袭击的状态，所以如果魔法防御力不高的话，在杂兵全体攻击的追击下很容易便会伤亡惨重。而只要撑过了敌人最初的几轮攻击后，使用全体土属性魔法“カラミティ”就能很快挽回劣势，其中克罗亚的支援防御发动后可以让敌人的时间型攻击无效，所以尽快进入“Unite 模式”后才能最大限度确保我方前卫的安全，胜利后获得配方书“英雄の叙事诗”。

BOSS（中）ソウジュ

由于敌人拥有魔法攻击耐性，所以在战斗前最好调整好我方的队伍，一定要保证有两个魔法系的角色能够使用回复魔法。敌人的时间型单体攻击不但威力大，最麻烦的是会附加“封印状态”，在没有装备防御该状态的饰品时，一定要优先使用道具解除状态。另外为了保证前卫角色的持续战斗力，一定要使用支援防御来抵挡敌人的一切攻击，抓准回复的间隙，使用强力的物理技能猛攻，胜利后获得配方书“天地创造の叙事诗”。

BOSS（右上）合成魔兽

敌人因为有护盾减轻伤害，所以尽量使用多 HITS 的攻击累积“Unite 槽”是战斗的基本，进入“Unite 模式”后，则多利用部分协力技和必杀技无视敌人防御力的效果来给予其巨大伤害。敌人初期以时间型的攻击为主，使用艾拉的“インターセプター改”技能可轻松应对，将其 HP 削减到一定程度后，它会频繁地使用各种属性的蓄力攻击，此时建议让芙蕾丽卡使用“エレメントバリアー”给我方前卫的同伴增加各属性的防御力，再配合支援防御就能最大限度地抑制受到的伤害，但为了以防万一，还是建议玩家多准备一些复活药，胜利后得到配方书“神々の武器”。



BOSS エンシェントドラゴン

和之前三个 BOSS 的实力完全不是一个级别，除了全体光属性魔法很有威胁外，利用其暗属性的弱点，使用克罗亚的专有技能很快便能搞定它，胜利后得到配方书“传说の武器”。

最终 BOSS 光のマナ

敌人的攻击频率很高，尤其是一开始的几个回合，因为无法使用支援防御，所以对我方同伴来说是不小的考验，只要撑下这段时间后就是长期的拉锯战。敌人会频繁使用时间型的单体多次物理攻击，所以前卫中一定要让艾拉使用“インターセプター改”技能来进行牵制，必要时也要使用道具来恢复 SP；战斗一段时间后敌人会不断地切换攻击耐性，在进攻时多进行确认才能保证给敌人造成足够的伤害，另外如果使用带属性的技能有可能会给敌人恢复 HP，千万不要造成连续失误。敌人最强的一招是蓄力攻击，看到准备动作后，一定要尽可能确保后方有能够提供“全体支援防御”效果的同伴（克罗亚、莉莉娅、普妮优），只要撑下这次攻击就立即使用复活药来确保前卫的安全，再伺机反击，至于敌人“一定伤害量无效”的无赖技能则纯粹是耗时间，建议让普妮优使用“コールメテオ”的双重攻击可以起到很好的效果。最后晴天给大家推荐“スウィーツランド”这个强力的辅助道具，只要让它的エーテル值达到 100 就能在降低敌人防御的同时，给予我方最强大的支援。



©GUST CO.,LTD. 2008

マナの圣域

前进不久在记录点会出现分叉点，之后先走右侧的分支，最后迂回到左侧依次消灭三个BOSS才会出现新的道路（中途需要多利用地图进行确认前进路线）。消灭掉右上的BOSS后继续深入会遇见暗之玛娜，情节结束后会进入一个传送阵区域，在第一个有两个传送阵的场景，先走左侧的传送阵消灭掉尽头的BOSS，然后折返从右侧的传送阵离开，在整个迷宫最后就是与光之玛娜的决战。

敌人分布		
名称	弱点	掉落物
コボルト忍者	火	輝くヒゲ
コボルトくのー	火	輝くヒゲ
アップルシューター	光	ゴーストハット
キルぷに	土	ぷにぷに大玉
ネクロヒドラ	风	龙のツノ
金刚魔兵	ー	太古の陨铁
リッチ	光	不死者の咒骨
イビルゲイズ	光	光の泪
ナインブレイズ	风	古代の石版
タルッタール	暗	折れた魔剑
サンドパペット	土	古代の石版
アビスサーチャー	光	朽ちた魔剑
ジャイアントホーン	火	黄昏の木の实
スカーレットレディ	水	始まりの种
フラン・プファイル	水	古龙のツバサ
ヘリオン	ー	魔兽の革
ソードハンター	风	神秘のかけら

宝箱
匠の焼き物×5
ナイトベリー×5
ナイトクイーン×5
スノーアニマル×5
リフュールオール×10
阳光のバラ×3
光の泪×5
モーニンベリー×5
星の结晶×5
森の惠み汁×5
太古の陨铁×5
エリキシル剂×5
輝く圣杯×5
地球仪×5
ネクタルスーパー×5

支线任务

110	毕业料理
报酬	20000コール

前往【龙の墓场】从地图上收集4个“黄金の肉”交给食堂的管理员。

111	赏金首No.27
报酬	10000コール

前往【龙の墓场】的指定地点进行强制战斗，敌人有火耐性且HP较高，所以队伍中最好不要有云。敌人的蓄力攻击威力极高，即便是使用支援防御，前卫也很有可能被全灭，因此事先要准备足够的复活药，另外在装备上附加“魔法攻击一定几率无效”的能力也可以起到一定的牵制作用，胜利后获得永久提升物理防御力的道具“物理防御力の实”。

112	赏金首No.28
报酬	10000コール

前往【海底遗迹】的指定地点进行强制战斗，敌人的行动速度较快，而且会不停地使用附带异常状态的攻击，所以事先一定要准备足够的恢复药，或使用普妮优的“ぷにバリアー”来让异常状态无效。由于敌人拥有火属性弱点，战斗的难度并不高，进入“Unite模式”后配合协力技很快就能解决它，胜利后获得永久提升魔法防御力的道具“魔法防御力の实”。

113	赏金首No.29
报酬	10000コール

前往【风吹き高原】的指定地点进行强制战斗，敌人最初会具有物理和魔法的双重抗性，所以要尽量使用多HITS的攻击来削减它的体力，当达到一定程度后，它会转换战斗模式，此时会取消其中一种抗性，而我方正好可以利用这个突破口进行猛攻。它的蓄力攻击和之前的敌人一样非常凶狠，为了以防万一还是准备一些强力的复活药，胜利后得到永久提升速度的道具“速度の实”。

114	心の模样
报酬	15000コール

使用“悠久の原水”（蓝）、“光の泪”（蓝）、“谜の宝石の原石”（绿）为材料，并选择“リリア”为辅助角色进行调合，将1个带有“イイ仕事”（90～100）效果的“ブルークリスタル”交给“ミランダ先生の部屋”中的老师。

115	占い道具
报酬	18000コール

使用“プリズマ晶石”（绿）、“フェアリーダスト”（黄）、“メタガラスシート”（黄）为材料，并选择“リリア”为辅助角色进行调合，将1个带有“艺术的な”（10～20）效果的“星の结晶”交给购买部的女性售货员。

116	超高级品ブーム
报酬	20000コール

使用“クリスファイバー”（黄）、“超纯水”（蓝）、“ブロンドルート”（黄）为材料，并选择“リリア”为辅助角色进行调合，将2个带有“王宫专用”（81～91）效果的“プラチナクロス”交给校庭的商人。

117	校长からの挑战
报酬	35000コール

选择“ゴトー”为辅助角色进行调合，反复使用“ゴトーキャンセル”和“キャンブルスター”技能让放入第一个素材后的エーテル值为71或72，接着使用“ゴトープライド”技能并转到无色的属性球即可，最后将1个带有“高价な”（84～85）效果的“金”交给“ゼップル校长の部屋”中的校长。

118	最后の度胸试し
报酬	18000コール

使用“冻らずの雪水”（蓝）、“干燥ユウバナ”（绿）、“清流ゴケ”（蓝）为材料，并选择“リリア”为辅助角色进行调合，将1个带有“至极の味”（92～93）效果的“超纯水”交给屋上的学生。

119	雕刻に命を
报酬	25000コール

使用“龙气黑土”（黄）、“森の雫”（蓝）、“黄昏の木の实”（黄）为材料，并选择“エナ”为辅助角色进行调合，将1个带有“固い”（22～23）效果的“原初の土”交给购买部的男性售货员。

最强装备的秘密



在【マナの圣域】中得到的配方书可以打造每名角色的最强装备，而细心的玩家只要在调合时仔细观察就会发现这些究级装备在某一个エーテル值时会出现一个新的从属效果。不过话说回来，在调合时从每种素材的变化量上看，要达成这个数值根本就是不可能的事情，所以这次晴天就为各位玩家公开一个调合的绝密技巧，还在为此发愁的你还不赶快看过来。

要达到最强装备的这个エーテル值，调合的突破点就是要合理利用哥特支援调合时无限取消的技能。因为在取消上一个材料的调合效果后，我们使用的其他支援技能也会还原，所以配合哥特独有的“キャンブルスター”技能就能达到随意更改エーテル值的目的。具体步骤其实非常简单，考验的无非是玩家的耐心和运气而已，首先选择“ゴトー”作为支援调合角色，接着按→键切换到最后一个素材，利用“ゴトーキャンセル”选择不同颜色的属性球并用纸记下对应的变化量，之后按照正常的材料顺利进行调合，在放入倒数第二个材料前，先使用“キャンブルスター”技能并转到任意属性球来观察エーテル值的变化，使得到的数值正好可以通过之前记录的数据加减得到目标值（例如我们的目标值为87，之前记录的对应变化值为+15、−15、−10，那么此时就要转出72或97的エーテル值才行），从而得到所期望的成品。最后要告诉大家的是，所有最强装备特定エーテル值所附加的从属效果都为“幻の逸品”（装备性能上升33%），一般来说只要武器或防具中的任意一个拥有这个能力就足够了。



注意事项

虽然上面的绝密技巧理论上可以使用在任意道具的调合过程中，但是根据游戏的设定，除了最强装备素材的变化量会根据属性球的颜色固定变化外，在调合其他道具时使用这个方法就有可能出现随机变化的情况。要应付这个情况其实也并不复杂，只要在放入倒数第二个材料时先使用哥特的“ゴトープライド”技能就能不受随机变化的影响，强制让变化量减半（需选择和素材相同或相反属性以外的颜色），接下来的事情各位玩家应该都猜到了吧（笑）。

调合进阶篇

如果不是追求特定的エーテル值，游戏中的大多数调合都只需要借助同伴自身的支援效果就能轻松完成，另外为了达成道具收集率100%，触发特定的调合事件才能追加新的调合道具，赶快根据下一页的信息看看自己漏了什么吧。



协力调合效果一览

エナ	
自动效果	
属性ボーナス	风属性素材的变化量+7
增加量反转	所有素材的变化量颠倒
支援能力	
机械の知识	机械系素材的变化量1.5倍
悠久の风	炼金圆环全为风属性
お勧めテクニック	调合时追加前一个素材的变化量
工学の合成スキル	当前的エーテル值和材料的差值越大，变化量越高

ユン	
自动效果	
属性ボーナス	火属性素材的变化量+7
连续属性	如果后一个素材属性与前一个素材相同，变化量+10
支援能力	
炎の演舞	炼金圆环全为火属性
金属融解	インゴット系素材变化量1.5倍
火力增强	调合时追加前一个素材的变化量
燃烧辅助	当前素材为火属性时变化量加倍

ペペロン	
自动效果	
属性ボーナス	土属性素材的变化量+7
属性统一	调合素材全为同一属性时变化量增加
支援能力	
小さなお手伝い	炼金圆环全为土属性
失败知らずの里技	变化量减少效果无效
大地の恵み	当前素材为土属性时变化量加倍
ペペロンにお任せ	让沛沛隆自动调合

リリア	
自动效果	
属性ボーナス	水属性素材的变化量+7
エーテル值统一	相同エーテル值的素材变化量+5
支援能力	
巡る水の轮	炼金圆环全为水属性
水质管理	水系素材变化量1.5倍
完璧なる自信	变化量减少效果无效
反发活性アルカナ	当前的エーテル值和材料的差值越大，变化量越高

クロエ	
自动效果	
ハイ&ロウ	每次放入的素材会和之前的素材变化量进行比较，如果小于前一个材料则变化量增加，大于则减少
マイナスボーナス	エーテル值下降效果1.5倍
支援能力	
不思议素材研究	不思议系素材的变化量1.5倍
魔法の石研究	发掘系素材的变化量1.5倍
成功のおまじない	调合时追加前一个素材的变化量
正负逆转	当前材料的变化量颠倒

ゴトー	
自动效果	
圆环操作	圆环的旋转速度越快，素材的变化量增加越高
速度ボーナス	每次一开始随机决定圆环的旋转速度，越快则素材变化量越高
支援能力	
ゴトープライド	选择同（反）属性时变化量减半
绅士の武勇传	魔物系素材变化量1.5倍
ゴトーキャンセル	回到放入上一个材料时的状态
キャンブルスター	エーテル值随机变化

エト	
自动效果	
速度ボーナス	每次一开始随机决定圆环的旋转速度，越快则素材变化量越高
ハイ&ロウ	每次放入的素材会和之前的素材变化量进行比较，如果小于前一个材料则变化量增加，大于则减少
支援能力	
フードバトラー	食べ物系素材变化量1.5倍
サイクロン娘	风属性素材的变化量1.5倍
デザートの鬼	お果子系素材变化量1.5倍
フィーリング调合	让艾特自动调合

ぷによ	
自动效果	
圆环操作	圆环的旋转速度减半，素材的变化量减少1/4
あべこべ	调合初始エーテル值为0或100
支援能力	
三郎の目利き	植物系素材变化量1.5倍
ポジティブ思考	选择同（反）以外的属性变化量减半
わがままリセット	回到放入上一个材料时的状态
ぷによの目利き	素材系素材变化量加倍

派生配方

在调合物品时如果看到物品名称的左侧有“★”型标记，就说明该道具可以派生出新的物品，具体的操作方法是在调合时替换第一个道具，以下就是所有派生配方的出现方法：



调合物品	类别	替换材料
ブランクシチュー	道具	何かの木の根
チーズケーキ	道具	カボ芋
フルーツ120%	道具	インヘルスパイス
インゴット	素材	キプロス铜矿石
		カーボン岩石
ヘキサメタル	素材	ガラスの欠片
炼金钢	素材	ルーンアンバー
カノーネ结晶	素材	アイスシュガー
		ドナー石
ニクロ布	素材	もさもさ
魔法のインク	素材	毒ツボ
ゼッテル	素材	フロンドルート
シルキイクロス	素材	魔法の银丝
ハンドダガー	武器	ブラッドクレイ
旋风の小太刀	武器	キレイなウロコ
ソウルカッター	武器	真实の瞳

调合物品	类别	替换材料
バトルフープ	武器	ヘキサメタル
グランドフープ	武器	メタガラスシート
ブリンクサークル	武器	魔法の银丝
メイドのトルク	武器	シルキィクロス
古びた首轮	武器	ルーンストーン
ブレイドナックル	武器	メタガラスシート
ビーストファング	武器	アニマルファー
白玉ツヤ石	武器	ルーンストーン
タリスマン	武器	グラビストーン
マジックコード	武器	ブロンドルート
		合成レザー布
ベルベットコード	武器	根性はちまき
生きているナワ	武器	ベジファイバー
お咒い初级本	武器	盐
魔导の书	武器	魔法のインク
南方咒术略式之书	武器	アンヘル咒染纸
デモンズゲート	武器	魔石の饰り
妖精さんハンマー	武器	ブラッドクレイ
爆トンハンマー	武器	魔法の银丝
鬼げんにつ棒	武器	メッキなネジ
大自然オオツチ	武器	神树の枝
ゴーントレット	武器	グラビストーン
世纪末パンチャー	武器	メッキなネジ
机动加速式光笼手	武器	プラチナクロス
德用ボール	武器	ニクロ布
バランスボール	武器	ルーンストーン
男子制服	防具	古ぼけたネジ
		不死鸟の羽

调合物品	类别	替换材料
女子制服	防具	青い花びら
		羽饰り
ウッドプレート	防具	岩カシチップ
		レザークイラス
クロースコート	防具	赤色钢
レイヴンケープ	防具	ハードレザー
		ブラッドインク
アイアンプレート	防具	赤色钢
ロング制服	防具	神仕えの足袋
		シルキィクロス
妖精さん人形	防具	シルキィクロス
ガクラン	防具	シルキィクロス
アーマークローク	防具	ナノフェザー
执行部女子制服	防具	真实の瞳
ハードレザー	防具	アニマルファー
レザークイラス	防具	ベークル圣纹纸
フェイザーフロウ	防具	魔法の银丝
ボーンメイル	防具	金
炎の圆环	饰品	レヘルン
风の圆环	饰品	ロングシャフト
サイレンブーツ	饰品	ネクタル
羽饰り	饰品	羽饰り
岩木の盾	饰品	ブラッドクレイ
魔法の香炉	饰品	渔船モリロー
にくきゅう手袋	饰品	アニマルファー
ルーンストーン	饰品	
トビウオブーツ	饰品	不思议なリング
アロマボトル	饰品	冻らずの雪水

发想配方

在调合物品时如果看到物品名称的左侧有“头像”标记，就说明在调合该道具时选择特定的同伴为“辅助角色”可以触发调合事件，并追加新的调合物品。另外发想配方在男女主人公的两条路线中会根据章节的进度追加。

调合道具	辅助角色	获得配方
お食事ナフキン	リリア	ウェットスカーフ
サシャの织布	リリア	あったかニット
メイド服	リリア	猫耳メイドレス
スパイクドカラー	リリア	ブラッドスパイク
海鸣りの铠	リリア	プライマルメイル
狩人のナイフ	エト	ゲンバツナイフ
ネコみみ	エト	うさみみ
うさみみ	エト	トラみみ

调合道具	辅助角色	获得配方
ギザチャクラム	エト	シャークラム
时守りの齿车	エト	时驱りの齿车
スティンガー	ユン	ポイズンニードル
炎の武斗着	ユン	影走り胴着
フレイムクロー	ユン	灼热の拳
炎の圆环	ユン	灼热の腕轮
龙神の铠	ユン	太阳の战衣
メタルスフィア	ぷによ	白玉ツヤ石
ぷにぐるみ	ぷによ	コボルトスーツ
ぷに切り丸	ぷによ	十德ナイフ
パンプキンメイル	ぷによ	かぼちゃ王铠
哲学者の手	ぷによ	炼金术士の手
お咒い初级本	クロエ	上级お咒い读本
禁断の咒术书	クロエ	世界咒术大图册
フローラルコート	クロエ	ポイゾナスコート
祝福の法衣	クロエ	血染めの魔法衣

调合道具	辅助角色	获得配方
白の瞳	クロエ	アングラス
デンジャーバット	ペペロン	ごちゃまぜ凶器
妖精さんウェア	ペペロン	黑妖精さんウェア
スチールコート	ペペロン	スチールタイツ
スチールタイツ	ペペロン	ラバースーツ
ブドウシャーベ	ペペロン	マスカットアイス
スパイクチェイン	エナ	リピングチェイン
明日のグローブ	エナ	必杀のグローブ
妖精さん人形	エナ	身代わり人形
ワイルドステーキ	エナ	烧き鱼
地球仪の球	エナ	地球仪
生きているナイフ	ゴトー	祝福のローブ
汉玉	ゴトー	汉服
柔软极まる毛玉	ゴトー	もさふさ球
ロング制服	ゴトー	レトカワセイラー
虹色の锁かたびら	ゴトー	ホーリーチェイン

文 卡伦 美编 anubis

THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH

《格斗之王 98》可以说是在国内玩家中群众基础最好的格斗游戏之一。系列的最新作，PS2 版的《格斗之王 98 终极之战》已于 6 月底发售，它在去年年底上市的街机版基础上又进一步增添了很多新要素。应玩家们的要求，这期我们就给大家放出该作的隐藏要素和一些新角色的基本连续技。

PS2	格斗之王98 终极之战	SNK Playmore	格斗
	The King of Fighters'98 Ultimate Match		日版
	2008年6月26日	1～2人	4800日元
	无对应周边		

PS2 版新增角色

和先前推出的街机版想比，本次 PS2 版新加入的角色有暴走八神、暴走莉安娜、暴风高尼茨、大蛇、卢卡尔共 5 名，他们都是之前系列作品中出现的 BOSS，各项能力普遍都比较高。

新增角色的出现方法



暴走八神

击倒街机模式（ARCADE PLAY）中的所有人物，或者在街机模式和单人模式（SINGLE PLAY）游戏次数达到 20 次即可出现。





暴风高尼茨

击倒街机模式（ARCADE PLAY）中的所有人物，或者在无尽模式（ENDLESS MODE）中游戏次数达到 20 次就会出现。

暴走莉安娜

和暴走八神的出现方法相同。



大蛇

同暴风高尼茨的出现方法相同。





暴走八神和暴走莉安娜出现后，我们在选择角色画面按住 SELECT 键就可以使用他们了。

里角色

本作的里角色共有 16 名（如下表所示），他们的能力和招式都和普通模式下不同，想使用这些里角色同样是在选择角色画面按住 SELECT 键即可。

布鲁・玛丽	山崎龙二
坂崎良	干枯大地之七枷社
坂崎百合	KING
不知火舞	基斯・霍华德
东丈	安迪・波加德
草薙京	特瑞・波加德
狂暴闪电之夏尔米	罗伯特・加西亚
火炎命运之克里斯	比利・凯恩



新增角色的基本连续技

为了让大家更快地熟悉本作中新增加的角色，这里我们给出他们的部分基本连续技以供大家参考，玩家还可以以此为原理开发出更多更强的连续技。



暴走八神 ANOTHER IORI YAGAMI

■ JC →近距离立 C（取消）→→+A（取消）→ ↓↙←+A／C×3 或者↓↘→↘↓↙← +A／C

■蹲 B →蹲 A（取消）→→+A →（取消）→ ↓↙← +A／C×3 或者↓↘→↘↓↙← +A／C

■跃过对方时←+B →近距离立 C（取消）→ ←↙↓↘→ +A／C →（拉前）近距离立 C（取消）→→+A → ↓↙←+A／C×3 或者↓↘→↘↓↙←+A／C



暴走莉安娜 ANOTHER LEONA

■蹲 B →蹲 A（取消）→ ↓↑+A／C

■ JC →近距离立 D 第 1 段（取消）→← →+B／D →起跳↓↘→↘↓↙← +A／C

■版边 JC →近距离立 D 第 1 段→← → +A／C → ← →+B／D → ↓↑ +A／C 或者↓↙←↙↓↘→ +B／D 或者↓↘→↓↘→ +A／C



暴风高尼茨 GOENITZ

■蹲 B →蹲 A（取消）→→+A → ↓↙← +A → ←↙↓↘→ +A／B／C／D（倒地追加）或者 →↘↓↙←×2+A／C

■ JD →近距离立 C（取消）→→+A → →↘↓↙←→+B／D 或者↓↙←↙↓↘→+A／C

■蹲 B →→↘↓↙← ×2+A／C



大蛇 OROCHI

■蹲B×2(取消)→→↓↘+B／D→冲刺→ →↘↓↙←+D(倒地追加)

■ JD → C（取消）→→↘↓↙←+C →↓↘→↓↘→+A／C

■版边 COUNTER（取消）→↓↘→ +A×2 → →↘↓↙← +A →→↓↘+B／D →→↘↓↙←+A（倒地追加）



卢卡尔 OMEGA RUGAL

■ JD →近距离立 C（取消）→→+B 第 1 段（取消）→ →↘↓↙← +A／C 或者↓↘→↘↓↙← +A／C

■蹲 B →蹲 A（取消）→→+B 第 1 段（取消）→ →↘↓↙← +A／C 或者↓↘→↘↓↙←+A／C

■跃过对方时 B →蹲 B →蹲 B →远距离立 B（取消）→+B 第 1 段（取消）→ →↘↓↙← +A／C 或者↓↘→↘↓↙← +A／C

©2008 SNK PLAYMORE



文 纱迦 美编 NINA

研究中心 RESEARCH CENTER

SUPER STARDUST HD

操作列表

左摇杆	控制移动
右摇杆	射击
L2	加速
R2	放炸弹
L1/R1	换武器

PS3	超级星尘高清版	SCE	射击
	SUPER STARDUST HD		美版
	2007年6月28日	1～4人	付费下载
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

PS3的2.40和2.41版更新放出之后，PS3也拥有了与X360的成就系统相匹敌的设定——奖杯系统。截止到2008年7月15日，所有已发售的PS3游戏中只有这款《超级星尘高清版》对应奖杯系统，而且目前只有美国服务器上销售的《超级星尘高清版》才对应，不过索尼已表示其他服务器上也会尽快更新对应奖杯的4.0补丁。作为编辑部内的头号成就犯兼首席成就达人，纱迦对于PS3的奖杯系统也是觊觎已久，本期就先为大家献上本作的全奖杯攻略。相信用不了多久这篇研究就会派上用场，让我们共同期待更多对应奖杯系统的PS3游戏吧！

教你如何拥有PS3生涯中的首个奖杯！

游戏特色

本作是次世代上常见的右摇杆射击游戏，游戏的特色在于我方始终在一个星球的表面上移动，由于



有引力的影响，因此会出现子弹沿曲面前进的奇特景象，和传统射击游戏直来直去的设定完全不同。游戏共分5大关，每大关又分若干小关，每关打败特定的敌人后就算过关，每大关的最后会出现BOSS。

本作也是目前对应游戏中XMB功能最齐全的游戏，玩家可以在游戏中按PS键打开XMB界面，进行播放游戏音乐、收发短消息等各种操作。播放音乐时还可以按照自己设定的列表进行播放。

武器分析

游戏中共有3种武器，其性能各不相同，每种武器都对某种物体有特效。武器威力用百分比来表示，最高为200%，但维持一段时间后就会退回100%。损失生命不会令武器威力下降。



ROCK CRUSHER 绿色弹，对普通岩石有特效。范围较广，但连射速度慢，可以说是游戏中最不好用的武器，在第一关能派上大用场。

GOLD MALTER 火焰弹，对金色岩石有特效。这是游戏中最实用的武器，开火时有如一条火蛇，中间无间断，火力长而密集，转动右摇杆能形成360度全方位攻击，游戏中大部分时间都推荐使用这种武器。

ICE SPLITTER 冰冻弹，对冰块有特效。这种子弹的范围不如ROCK CRUSHER，但火力非常密集，在对付某个方向上密集的敌人时效果非常好，可以有效地防止敌人近身。

除了传统的3种子弹外，玩家还可以利用加速和放炸弹来攻击敌人。加速的发动方法是按L2键，加速过程中完全无敌，不但有攻击判定，而且威力不低，因此加速的距离和方向虽不便掌握，但加速之后立刻送命的情况并不多见。放炸弹就是射击游戏中俗称的"保险"了，能将身边的敌人一扫而光，但无敌时间非常短，而且对于尚未降落在球面上的敌人无效。

道具介绍



游戏中共有4种道具，这4种道具有等级之分。高等级道具会随着时间而自动变为低等级道具，变化规律是：SHIP→SHIELD→武器→POINT。最低的POINT不会变化。

SHIP 就是通常所说的奖命，能增加1条生命。这是游戏中最少见的道具，不过由于本作死命既不损失武器威力，也不影响剩余炸弹数量，所以SHIP的重要性倒也不比SHIELD大多少。

SHIELD 防护罩，能够替玩家承受任何攻击，但仅限一次。在拥有防护罩的情况下再吃到防护罩，会产生类似保险的效果。

武器 会在ROCK CRUSHER、GOLD MALTER、ICE SPLITTER之间来回切换，吃下之后即可令对应的武器威力增加，最高为200%。

POINT 加分道具，除此之外无用。

奖杯全攻略

简单级奖杯

HERO OF LAVE

奖杯类型：铜

拿法：在ARCADE MODE中打过LAVE关卡

HERO OF COVENTINA

奖杯类型：铜

拿法：在ARCADE MODE中打过COVENTINA关卡

HERO OF NEMAIN

奖杯类型：铜

拿法：在ARCADE MODE中打过NEMAIN关卡

HERO OF TARANIS

奖杯类型：铜

拿法：在ARCADE MODE中打过TARANIS关卡

HERO OF SEGOMO

奖杯类型：铜

拿法：在ARCADE MODE中打过SEGOMO关卡

THE TOKENIZER

奖杯类型：铜

拿法：在ARCADE MODE中，一次加速吃5个道具



©2007 SONY Computer Entertainment.

SCROOGE MACBOOM

奖杯类型：铜

拿法：在ARCADE MODE中，获得10个炸弹

SCENIC ROUTE

奖杯类型：银

拿法：在ARCADE MODE中，不使用加速打过一个关卡

以上奖杯简直是唾手可得。如果你不但有这个游戏，而且有那么一点



点射击天赋，拿到以上奖杯可谓毫不费劲。以上全部要求在ARCADE MODE中完成，而且难度不限，那就调EASY上阵吧！

普通级奖杯

BORTHERS IN ARMS

奖杯类型：金

拿法：在分屏合作模式中，维持双机合作状态达3分钟。



这个金奖杯的难度相当低！所谓双机连射，指的是当多人游戏时，玩家的机体靠在一起时会进入特殊状态，此时可以发动特殊攻击，这就是双机合作状态。只要选择SEGOMO开始游戏，两人靠一起挨过三分钟就能拿到了，顺利的话连火都不用开。

不过要想拿到这个奖杯，你必须得有Team Add-on PACK这个追加包，普通的CO-OP合作模式是不行的，一定要是分屏对战模式。这个追加包在美服上有售，不过卖5美元 因此想来想去纱迦还是将其列入了普通级奖杯的难度。还是找几个朋友一起分享吧！

TOKEN HOARDER

奖杯类型：银

拿法：在ARCADE MODE中，一次加速吃到15个道具



在ARCADE MODE中，有时画面上会出现倒计数的框，框里会不断落下陨石来。当玩家把这种陨石全部消灭之后，倒计数为0时就会出现一块巨大的绿石陨石。而要想拿这个奖杯，就只能指望这种绿色陨石。只要玩家对准陨石的中心发动加速撞过去，就有机会一次吃到15个道具。

最容易获得这个奖杯的关卡是第2关，进入游戏后不到30秒就会立刻出现倒数。成功的几率并不高，但由于重新开始游戏实在是太方便了，而且重复尝试的过程也相当短，因此难度不大。注意别开枪打绿色陨石，方向可以慢慢调校。另外成功之后要过一阵子才会出现奖杯获得信息，千万别提前结束游戏。

WELL PREPARED

奖杯类型：银

拿法：在ARCADE MODE中，获得20个炸弹

拿法很简单：活下去！游戏中获得炸弹的途径是干掉运输船，这种船上有两个绿色油桶似的东西，击爆后就会出现两个炸弹。由于炸弹是所有生命共通的，因此要想拿这个奖杯就算没有一命通关的本事也没有关系。只要把炸弹攒着别用，自然而然就能获得。



SHIELD BLASTER

奖杯类型：银

拿法：在ARCADE MODE中，于拥有防护罩的状态下获得5个防护罩

拿法同样可以概括成"活下去"。不过由于防护罩挨一枪就消失，因此实际上就是要求玩家有一命不死的本事。除了高超的生存技巧外，防护罩这种道具的出现条件对时间要求很紧，仅次于奖命，因此动作必须快。好消息是这5个防护罩可以分开获得，只要你一命不死，比如你先吃三个防护罩，然后中一枪，之后再吃四个防护罩，也能解开。



EXTRA SHIPS OPTIONAL

奖杯类型：铜

拿法：在ENDLESS MODE中坚持7分钟不死

此奖杯需要有SOLO PACK追加包。按正常打法的话，在ENDLESS MODE里坚持7分钟不死还是有难度的，但如果只对时间有要求的话就好说了。我们完全可以在大部分时间一枪不发浪费时间。尽管敌人仍会源源不断地出，但比你一阵狂射后出现的海量敌人要容易对付得多。7分钟时间略加注意就能顶过去。



CLOSE ENCOUNTERS

奖杯类型：铜

拿法：在SURVIVE MODE中不开枪坚持45秒以上



此奖杯需要有SOLO PACK追加包。理论上这是最快能取得的一个奖杯，不过要想取得的话必须好好练一下。不开枪的要求，包括不能使用炸弹，但具有攻击力的冲刺还是可以用的。虽然难度不算低，但由于重复尝试的过程相当短，因此也不算难。

困难级奖杯

MULTIPLIER HERO

奖杯类型：金

拿法：在ARCADE MODE中打出10倍分数



只要不断杀敌就能令分数翻倍，从2倍至最高的10倍，如果不幸身亡就会从头开始累计。前面几倍分数非常好加，但最后几倍相当花时间，其中从9倍到10倍更是令人抓狂。一句话，活下去！难度可以是EASY，炸弹不要舍不得。

总的来说这个奖杯的难度不如后面两个，不过由于耗时长，所以还是给个困难吧。

LATE BOOMER

奖杯类型：银

拿法：在BOMBER MODE中获得15个炸弹



此奖杯需要有SOLO PACK追加包。进入BOMBER MODE后，玩家初始便拥有10个炸弹，也就是说再获得5个炸弹就能取得奖杯，但这并不简单，此奖杯是公认游戏中最难拿到的一个。因为这个模式里玩家惟一能用的攻击手段就是放炸弹，开枪和加速都不能。玩家只能通过放炸弹消灭运输船来补充炸弹，一艘运输船上有2个炸弹，放一个炸弹的话就只能多得一个，也就是说得至少干掉5艘运输船才能过关。

对运输船使用炸弹要讲究技巧，首先要近，其次是得尽量对着船头或船尾放炸弹，不然有可能一个炸弹过去才能引爆一个。但在实战中往往没这些时间让你调整，这就得听天由命了，因此运气也很重要。纱迦过的那一次，运输船被敌人自己撞沉了，凭空拿了2个炸弹。等两艘运输船一起出现后放炸弹也是个不错的选择。

SHOCK AND AWE

奖杯类型：银

拿法：在ENDLESS MODE中摧毁10个核弹



此奖杯需要有SOLO PACK追加包。核弹是此模式独有的东西，摧毁之后拥有清屏效果。每摧毁一次，敌人配置就会发生改变，到最后简直是铺天盖地地冲上来。玩家会看到某些区域会有从3到0的倒计时，这些区域会落下一些绿色的东西，只要让倒计时变为0就会让核弹出现，其中第1颗需要1处，第2颗需要两处，之后的全部需要3处。掌握这个规律会简单一些，剩下的就得看玩家的本事了。



如何购买 本作在港服上利用国内信用卡即可购买，不过名字是《STAR STRIKE HD》，目前没有4.0补丁，故不对应奖杯系统。如果你现在就想挑战奖杯，那么必须去美服购买。去美服购买的方法有以下几种：1.使用美国信用卡；2.购买美服点卡（AMAZON等网上购物站有售）。现在国内的一些购物网站如淘宝等也有人专门提供合买美服游戏的业务。

勇气是实现愿望的神奇魔法



作为《仙乐传说》5 年后的正统续作，本作的故事自然也发生在世界再生之后，而众多前作人物的加入不但让很多玩过前作的玩家倍感亲切，也能在游戏的过程中体会到他们的成长与变化。游戏的战斗系统保持了系列一贯的简单和爽快，虽然实际用到体感操作的地方并不多，但是熟悉之后反而会为战斗增加全新的乐趣。当然最重要的还是本作的同伴由怪物唱起了主角，对于有收集和育成嗜好的玩家来说，赶快以 232 种怪物全收集为目标展开全新的冒险吧（笑）。

文 晴天 & 曹纲　美编 木仙

攻略透解 GUIDE THROUGH

通关时间：一周目通关约需 35 小时。

仙乐传说 拉塔特斯克的骑士	NBGI	角色扮演
Wii	テイルズ オブシンフォニア －ラタトスクの骑士－	日版
	2008年6月26日　1～4人	价格未定
	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上

战斗系统



本作迷宫中的敌人都是可见的，但与敌人接触时的位置却会影响战斗开始时双方的状态。从敌人的背后接触时会闪现绿光，敌方全体有短暂的眩晕时间和防御下降的辅助效果，而被敌人从背后接触会闪现红光，效果与前者恰恰相反；从侧面或正面接触开始正常的战斗，没有任何附加效果，而在开宝箱的过程中被敌人背后接触也只算作这种情况。

①属性领域

游戏中的战场存在属性的设定，当大属性与我方的怪物同伴属性相同时，会获得 HP 缓慢恢复的附加效果。5 个小属性会从左到右根据我方角色使用的技能属性不断变化，每累计到 3 个就可以改变大属性，而使用上位魔法时会连续改变两个小属性。

②计量槽

用于发动连携攻击和秘奥义的计量槽，提醒玩家注意的是，使用连携攻击后会清空所有的小属性。

连携攻击

计量槽超过一半时按 C 键发动。如果怪物同伴的属性和当前属性领域中的大属性或小属性相同，那么会发动对应等级的乐章。另外当小属性中同时存在光和暗两个属性时，发动连携攻击可以看到艾米尔和玛尔塔的特殊组合攻击。

秘奥义

装备被动技能“スペシャル”，当战斗中的计量槽达到最大时，使用任意一个“奥义系”特技后一直长按 B 键发动（至少需要 50 以上的 TP）。另外不光是男女主人公，所有前作的同伴都有自己的秘奥义，效果也是多种多样，例如玛尔塔的秘奥义就是“敌方全体攻击＋我方全体 HP 回复 50％”，有兴趣的玩家不妨多在战斗中尝试一下。

基本操作

通常

①利用双节棍手柄的摇杆可以控制角色移动，或按住遥控器手柄上的 B 键，根据画面中的箭头指示也可以达到同样的效果；
②在系统和商店界面使用摇杆或十字键都可以移动光标；
③当画面左下方出现提示时，按下 C 键可以进行 Skit 对话；
④按下 Z 键进入瞄准模式，只有在迷宫中解谜时才会用到。

战斗

①按住 Z 键配合摇杆可以在战场中任意移动，绕到敌人的背后攻击可以避免受到反击；
② A 键为普通攻击，B 键为使用特技，Z 键为防御，＋键打开战斗菜单；
③短按－键可以切换离我方最近的敌人，长按则可以选择战场的任意敌人，同时显示敌人的 HP 和属性；
④使用十字键可以发动事先设定好的其他特技（包括同伴），而利用遥控器手柄朝对应的方向挥动手柄也可以达到同样的效果。

怪物育成

作为本作中的独有系统，比起不能升级的前作剧情角色，千奇百怪的怪物同伴和它们独特的战斗方式都让战斗的乐趣成倍增长，下面就让我们一起来看看培养它们的独门秘方吧。

①捕获怪物

在战斗中保持大属性和 4 个小属性相同，之后再击败敌人就会出现“Spellblind”的提示，待经验值结算画面后就会进入捕捉怪物的环节。选择“仲间にする”让我方的一名怪物同伴实行捕捉，怪物名字左侧的★数越多，捕捉的成功率越高，但即便是 3★也并非 100％成功，所以还是需要有一定的耐心和运气才行；如果选择“仲间にしない”则可以从怪物身上获得一些特定的道具。

②能力成长

除了在战斗中累计经验不断提升等级外，在村庄的“ねこにんギルド”选择“料理”可以给怪物同伴喂食来大幅提高它们的能力。在料理界面中，怪物同伴根据料理的不同会出现特定的标记，通常情况下喂食“爱心型”的料理可以获得能力 2 倍的成长效果，“音符型”则为 1.5 倍。另外两次喂食间的间隔也会决定怪物能力的成长幅度，如果只是进行一次战斗就喂食一次，那么不但浪费食材，收到的效果也不明显。



③转生



当怪物成长到一定等级时会在系统界面的头像右下方出现特殊标记，之后喂食任意料理都会出现转生的选项，再加上每种怪物的转生有一个特定的循环，所以在这之前玩家最好保存记录，以防止辛苦练到高等级的怪物变回了初级的形态。另外在转生时会出现某个选项是灰色的情况，此时玩家需要在任意商店中合成出对应种族的“雕像”（合成项目为“良质の石材”）并装备在怪物身上才能进行转生。

④同调效果

在怪物的状态中有一项名为“シンクロ”的能力，这是每种怪物在战斗中会特定发动的效果，并且大多数都是在使用连携攻击后生效，具体的发动方法玩家可以在战斗中打开战斗菜单，然后按下 Z 键选择“シンクロヘルプ”查看。

©2003～2008 NBGI

被动技能

游戏中的角色或怪物除了提升等级学会特技外，选择系统菜单中“装备”下的“スキル”还能装备各种被动技能。要发动被动技能的效果需要消费一定数量的SP，并且SP的最大值只会根据等级的成长而增加，所以要发挥出角色的最高的战斗力，大家还是老老实实地练级吧。

装备合成

在任意商店选择“合成”可以利用与敌人战斗时掉落的素材来合成道具或装备，合成时不需要配方书，只要我方目前持有的道具中有能够强化到高级形态的，那么在合成列表中都能找到，所以要想在初期获得强力的装备，多做支线任务收集素材是不错的选择。

支线任务

在村庄的“ねこにんギルド”选择“クエスト”可以进行支线任务，任务从D到S分为五个等级，并且都有对应的挑战等级建议，玩家可以根据自己目前的实力酌情选择。支线任务中除了单场战斗外，还会在几个固定的迷宫进行各种探索任务，虽然最后的目的不尽相同，但是每次只要前往迷宫的最深处发生强制战斗即可完成。另外在此类任务中，切换大区域时都必须先消灭中BOSS，如果需要补充道具，与任务开始处的接待员对话选择“アイテム”可以使用临时商店。最后要提醒玩家的是，无论是任务失败，还是在接待员处选择“クエストやめる”都会使该任务消失。



爱与信念的冒险

以下的流程以游戏的一周目为准，并列出了主线情节中必然会发生的Skit对话，想收集完成率的玩家一定不要错过触发的时间段。（流程中的战斗以“HARD”为准）

第一章 世界的全新乐章

ルイン Luin



①出门口后一直走左下方在罗伊德（ロイド）的塑像前发生剧情，选择“誓わない”与李希特（リヒター）相遇；

Skit 怒りのタイミング

②从右下方的木桥离开在莉菲尔（リフィル）的塑像前再次与李希特对话，得知他正在寻找一名额头上有红色印记的少女；

Skit 気になる声

③返回宿屋门口会听到怪物来袭的消息，为了证明自己不是懦弱的人，艾米尔（エミル）决定亲自去消灭怪物，接着从右侧的出口离开前往“湖底の洞窟”；

Skit 湖へ

④进入后不久会发生强制战斗，坚持一段时间玛尔塔（マルタ）也会加入战斗，胜利后返回出口会遭到村民的训斥。

Skit マルタと僕／归りたくない

⑤返回村庄在莉菲尔塑像对面的道具店二楼找到李希特，并将看到玛尔塔的消息转告他，之后需要和他一同前往之前遭遇敌人的地点寻找玛尔塔的下落。

Skit 迟れるな

湖底の洞窟 Chnoir Lake's Cave

①在上方支开警备队员进入洞穴，接着会进行基础的战斗教学，胜利后选择“はい”继续前进，在记录点后的门前李希特嘱咐艾米尔留下，自己独自进入了魔物所在的区域；

Skit なぜ

②听到玛尔塔的叫声后闯进房间竟然看到李希特想杀死玛尔塔，同时得知他的目的是阻止精灵王拉塔特斯克的觉醒，选择“マルタを止める”掩护玛尔塔逃跑，接着会被李希特的契约精灵艾克阿（アクア）给轰出房间；

Skit 信じる者は……

③再次进入房间会听到精灵的召唤，选择“契约する”与精灵统领特雷布莱（テネブラエ）缔结契约，同时获得称号“ラタトルクの骑士”；

④与艾克阿的强制战斗很简单，待说明结束后按B键发动“魔神剑”阻止其使用回复魔法很快便能获胜，继续深入在门前获得“ソーサラーリング”；

Skit 暗の秘密

⑤继续前进会进行“怪物契约”的讲解战斗，待说明结束后消灭敌人选择“仲间にする”即可获得第一名怪物同伴，而第二场强制战斗胜利后选择“インプ”获得第二名怪物同伴；

Skit よくできまして

⑥在深处见到被罗伊德袭击的李希特，所幸他并没有受到致命伤，原路返回找艾克阿帮忙，接着再调查李希特将其托付给她；

Skit 许さない

⑦来到祭坛会和罗伊德发生强制战斗，一周目时瞬间便会被全灭，接着调查地面掉落的物品得到“ロイドの仮面1”；

Skit 仮面の男

⑧原路返回会发现门无法打开，接着调查右上方墙壁上的画并用“ソーサラーリング”点燃发现开关，启动后利用新的道路离开迷宫。

Skit エミルがミエル／赤いはロイド

迷宫中有两处是剧情中不需要强制使用“ソーサラーリング”的地点，启动其中的机关可以得到尽头的宝箱。

ルイン Luin



①在野外露营时选择“一应は……”可以了解玛尔塔为了维持玛娜能量的平衡决定让精灵王拉塔特斯克觉醒的计划；

②返回村庄在道具店前发生强制战斗，胜利后得到称号“元・ヴァンガード”，接着前往罗伊德塑像前进行BOSS二连战；

Skit いるの?／アタックアタックアタック

③胜利后返回村庄入口与之前欺负自己的兄弟对话，待玛尔塔归队后前往道具屋二楼与村长告别，为了阻止罗伊德到处掠夺“精灵统领之核”以及为自己的父母报仇，艾米尔和玛尔塔离开村庄，开始了寻找罗伊德的冒险。

Skit 约束

BOSS マーグナー

敌人的攻击力对于初期的我方成员来说还是具有一定的威胁，玩家可以按住Z键在场地中自由移动，引诱其出招后再进行反击，以减少不必要的伤害。攻击时不用太着急，看准敌人的行动使用连携攻击很快便可取胜。

操作技巧之一

如果玩家希望收集Skit对话，但又不希望延长游戏的时间，在触发Skip对话后可按下C或B键都快速跳过。在剧情对话时，按A或者B键都可以快速进行对话，对于只有字幕显示在下方的情况，则可按住A+B键来跳过，甚至STAFF也同样如此，多周目时可节省不少时间。

第二章 随风摇摆的心

アスカード Ascard



①前往新地点了解“精灵统领之核”的下落，沿途会遇到一名神秘男子，接着进入右侧区域的最上方调查村长家的门会发生被飓风袭击的事件；

Skit 异变／见た目以上に／空気を読もう

②前往村庄入口附近的壁画洞穴暂时躲避飓风，同时得到称号“梦の王子さま”。出门后会遇见了在附近寻找神子柯蕾特（コレット）的邦加德战斗班班长艾莉丝（アリス），而从以往罗伊德与柯蕾特相交甚密的情况推断，只要找到柯蕾特就有可能得知罗伊德的下落；

Skit ド／ホーくん／神子を捜せ

③返回右侧区域中层的民屋会遇见柯蕾特，此时从玛尔塔口中才得知原来之前罗伊德等人袭击帕尔玛科斯塔（パルマコスタ）时，她母亲也被无情地杀害了。在悬崖边找到玛尔塔，简单地安慰后返回村庄入口解救被飓风刮走的小孩，不料正好撞见艾莉丝一行人，一场恶战在所难免；



Skit 美化

④胜利后前往村长家向柯蕾特道谢，同时玛尔塔也为自己之前的鲁莽行为道歉，并消除了两人之间的误会。柯蕾特加入后前往之前无法通过的铁门处来到“石舞台”，之后的强制战斗只要坚持一段时间就会自动结束，尽量避免在敌人的正面进攻就可以回避它的冲撞攻击；

Skit とまどい／そわそわしないで

⑤成功脱险后为了得到对付怪鸟的“飞龙之爪”，众人决定前往“ハイマ”找飞龙使者帮忙。

Skit 喧哗上等／ペットブリーダー 再び／名前の秘密

与村庄上方的猫型 NPC 对话可以进行支线任务，或制作料理培养怪物同伴，如果发现进行主线剧情有困难，不妨多在这里锻炼一下。

遇到神秘男子后，进入左侧的洞穴调查罐子会得到料理配方“串焼き”。

BOSS ホーク、レイシー、エルシー

由于是第一次面对多个敌人，所以要获得胜利也有一定的运气成分。首先要确保我方的怪物同伴等级在 LV6 以上，这样即便是被敌人围攻也不至于立刻阵亡，之后再集中火力消灭掉杂兵。剩下的 BOSS 动作比较迅速，如果没有攻击牵制的话，最好还是采取防御反击的策略比较保险。

ハイマ Haima



由于之前魔物对村庄发动了突然袭击，所以众人并没有见到已经前往安全地点避难的飞龙使。直接前往山顶消灭 BOSS 后得到重要道具“飞龙の仔”，现在终于能够消灭在周边地区制造飓风的怪物了。

Skit 魔族の气配／こう见えても 敌はセンチュリオン

调查宿屋右侧房间中的石块可获得料理配方“锅”。

BOSS スキロポリオン

如果在地面上和敌人硬拼的话会经常遭到范围攻击的反击，因此多使用配合摇杆上方向发动的挑空攻击可以轻松地牵制住它的行动。另外在战斗中使用柯蕾特的特技“アイテムスティール”可以从敌人身上偷得高级素材“贤者の石”。

アスカード Ascard

①前往“石舞台”会进行迷你游戏，玩家需要操纵艾米尔来躲避敌人发出的风球，中途出现的宝箱一定时间后会消失，所以没有必要刻意去获得，以确保自己的安全为优先。坚持一段时间后画面上会出现晃动手柄的提示，将上方的能量槽蓄满即可进行 BOSS 战；

②没想到击败 BOSS 后并没有彻底消灭它，同时特雷布莱也感觉到了附近一定有更强大魔物在操纵着的 BOSS，在右侧的民屋了解情报后，前往宿屋为“巫女的仪式”进行准备；

Skit 石舞台、ふたたび マニアとは／记忆力

③再次前往“石舞台”进行 BOSS 战，胜利后开启地下遗迹的入口，而当众人才踏进遗迹不久，柯蕾特就感到了风之精灵暴走的能量波动。



Skit おせじ／忘却力

BOSS インセイン

敌人的冲击攻击异常凶狠，再加上我方的队员基本上不会主动回避这种攻击，所以除了操纵艾米尔来和其进行周旋外，多使用柯蕾特的“ピコハン”技能可以让 BOSS 陷入眩晕状态，进而为我方创造连续攻击的机会。

石舞台地下遗迹 Underground Relic



①沿路前进会发现一个机械装置，调查它后可以将“ソーサラーリング”的属性变为风。对左侧的墙壁使用会出现排钟，按照从左到右 1、3、2、4 的顺序吹响它们发现新的楼梯；

Skit といいますか／やっぱり

②在入口调查石碑会得到通过这里的提示，按照右、左、右的顺序消灭守门人即可进入下一个区域。守护出口的敌人实力不俗，尤其是有两头沙虫同时出现时对我方威胁很大，能力不足的话可以使用“逃跑战术”来改变出现的敌人；

Skit パラクラフ王庙／加龄臭

③调查下层拐角处的石碑得到“矢”，在上方的女神像处放置后，调查通道左侧的按钮，依次选择“南南西”、“北北东”、“东南东”通过这里；

Skit 理想のキミ／フルーツ大好き

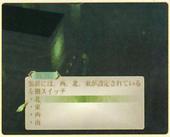
④ BOSS 所在区域的门会在一段时间后关闭，可以先走右边的分支收集宝箱，然后返回上层重新进入，一直走左侧的通道迂回到上方即可（中途需要使用风破坏两处墙壁）；

⑤击败狂暴的风之精灵后得到“精灵统领之核”，同时艾米尔学会特技“ウエントス”，接着破坏场景左下方的墙壁利用传送点返回遗迹一层；

⑥返回村庄后，根据玛尔塔的推断，罗伊德多半是因为接触了“精灵统领之核”而使心灵遭受了侵蚀，所以才会做出之前一系列疯狂的举动。之后前往右侧的村长家回报情况，同时为了尽快赶上罗伊德的步伐，阻止更多悲剧的发生，柯蕾特决定和艾米尔分头行动。

Skit センチュリオンとは／乗り物酔い コレットってさ／人生の乐しみ

在设置弓箭的区域，选择“北北西”和“南南东”可以得到两侧的宝箱。



BOSS ツァトグ・プライム

敌人的风属性魔法威力很大，之前一定要装备在迷宫中获得的饰品来减轻伤害。战斗中的两名杂兵威胁不大，可以交给同伴累积计量槽，玩家则操纵艾米尔与 BOSS 周旋，一旦看到它有咏唱魔法的动作，就要立即用连携攻击打断。

操作技巧之二 在合成物品时，按下 1 或 2 键可以前后快速滚动，从而省去很多繁琐的操作，而在道具查看界面，使用 1 或 2 键切换道具的种类。

第三章 迈向明天的脚步

パルマコスタ Parumacosta



①在玛尔塔的建议下前往罗伊德的故乡打探消息，但途径“ハコネシア峠”时两人却见到了仍在寻找“精灵统领之核”的艾莉丝，甚至艾米尔也不知为何看到了李希特袭击自己的幻象；

Skit 怀かしのパルマコスタ

②与右侧民屋中的老者对话会得知李希特不久前曾来过这里，接着离开峡谷前往新地点；

Skit 阴险デネブラエ

③进入村庄后在右上方的教会前见到已经加入邦加德和艾莉丝一起行动的李希特，之后为了确认玛尔塔的安全，前往左侧区域的酒馆与玛尔塔对话；

Skit ヴァンガード／マルタはどこに

④为了在艾莉丝发现玛尔塔之前尽快乘船离开，返回城镇中心左上方的总督府向总督夫人寻求帮助，但不巧的是，由于洋流的缘故目前已经没有船能够出海，惟一能够克服这个困难的渔师托马斯(トマス)也在王朝遗迹中失踪，至今没有消息；

Skit 总督夫人

⑤出门后会遇到前来提醒艾米尔小心提防艾莉丝的李希特和风流神子泽洛斯(ゼロス)，虽然艾米尔两人对李希特的这个举动感到非常费解，但是眼下已经没有更多的时间思考，必须尽快找到渔师托马斯才行。

Skit カミシラ山地／神子／父の愛

调查峡谷入口附近的台座可获得料理配方“どんぶりご饭”；在城镇的右侧区域，调查邦加德分部二楼的皮包可获得料理配方“サンドイッチ”。

イセリア Iselia



①前往上方的村长家询问罗伊德的去向，同时了解到罗伊德因为破坏了互不侵犯的条约而被逐出村子的事情。最后为了不让两人白跑一趟，村长建议去圣堂问问罗伊德的父亲，说不定从他那里能得到什么新的线索；

Skit 敌地／不可侵条约／ロイドの父／生花

②离开村庄前往新地点“マーテル教会圣堂”，但从罗伊德父亲那里并没有获得有用的信息。正当两人准备离开时，一名女子走上前来询问一个小男孩的去向，而回想起刚才进入村子的情景，玛尔塔告诉她小男孩有可能去了“人间牧场”；

Skit 何なのさ／微妙な空气／续・微妙な空气

③返回村庄会听到村民正在议论莉菲尔(リフィル)独自一人前往营救小男孩的事情，而艾米尔此时也放下了成见，决定和玛尔塔一同前往牧场协助莉菲尔，顺便看看她是否知道罗伊德目前的情况。

Skit 人间牧场

调查村长屋中的船模型可获得“スープ”的料理配方。

王朝迹 Dynasty Ruin

①进入迷宫后先走右边的分支让“ソーサラーリング”的属性变为光，接着沿路来到上层会遇到昏迷的托马斯，随后便是等候已久的艾莉丝登场；

Skit 统一世界

②胜利后在泽洛斯的帮助下摆脱艾莉丝，而根据托马斯提供的线索，为了调查引起洋流的真正原因，艾米尔两人毅然前往神殿深处一探究竟；

Skit アリスちゃん

③进入第二区域后会被玛尔塔询问喜欢什么类型的女孩，同时得到称号“想いが重い？”；

Skit 难问

④先走左下的分支将平台上的方块从右方的缺口推下去，然后返回上层使用“ソーサラーリング”触动机关改变水流，这样就能达到最右侧的转换装置再次将属性变为炎；原路返回对刚才无法推动的方块使用“ソーサラーリング”，再将其从下方的缺口推下去，最后返回第一个场景变为光属性，触动水流机关让方块移动，从左下方的道路迂回就能到达右下方的出口；



⑤在第三个场景的尽头进行BOSS战，胜利后还没等众人反应过来就被大鱼吞进了肚子里，而更让人惊奇的是，艾尔米和玛尔塔醒来时已经身处大洋彼岸的沙滩，这下连坐海船的钱都省下了……

Skit 水と暗

第二场景最下层的方块从左侧的缺口推下去可以得到“ライフボット”和“2500ガルド”；从下方的缺口推下去可以在第三个场景的右侧得到“ベルベーヌ”和“1000ガルド”。

BOSS アリス

采用分散攻击的战术，玩家操纵艾米尔牵制住发动魔法的艾莉丝几乎就没有什么难度，进攻时要注意艾莉丝的反击，如果受到连续攻击一定要及时跑开用道具回复。

BOSS マニトウ

敌人的体积庞大，所以攻击判定也很广，操纵艾尔米吸引它进行跳跃攻击后就可以和同伴群起而攻之。当看到它下方出现光圈时一定要尽快跑开其身边，不然会受到水属性的三连击，伤害非常可观。



イセリア人间牧场 Destroyed Human Ranch



①一开始会进行强制战斗，如果艾米尔已经学会特技“凤翼旋”战斗起来非常轻松；来到浓雾弥漫的区域后，往右上方前进再次进行强制战斗，胜利后调查左上方的闪光点得到“カードキーNo.01”，最后从右上方的楼梯前往地下；

Skit 物足りない？

②调查转换装置将“ソーサラーリング”的属性变为雷，在记录点左侧的蓝色装置前使用可以打开门，接着一直往左在被水淹没的场景左上方得到“エレベーターキー”，返回时调查走廊上方的蓝色开关进入控制室启动“ブレーカースイッチ”，如此便能使用记录点附近的回复点和商店；

Skit ポールはどこに？

③从记录点往上走右边的分支使用“ソーサラーリング”启动尽头的蓝色装置，乘坐电梯前往“地下3阶”，调查商人附近的控制台打开上方的门，然后乘坐绿色的电梯调查上方的绿色装置切换绿色平台的移动方向；

④乘坐绿色平台继续前进，沿路调查每个蓝色装置改变蓝色平台的移动方向后，最后来到紫色装置的平台调查左侧的绿色开关打开1号阀门；

⑤原路返回商人所在的平台，从右上角的楼梯往下，先调查右上方水面的平台将其推走，然后再调查左侧的开关启动2号阀门；

⑥返回紫色装置所在平台调查它改变紫色平台的移动方向，来到下层后沿着白色装置对面的铁管前进推走另一个平台，接着调查白色装置改变白色平台的移动方向，然后从楼梯爬下去，乘坐左侧的白色平台到达上层；

⑦调查左侧的控制台打开门，然后沿路调查对应颜色的装置到达右侧紫色装置所在的平台，先往下调查控制台打开门，接着沿路调查紫色装置进入最上方的门；

⑧在电网区域需要使用“ソーサラーリング”命中敌人来引诱其触碰电网，之后再用同样的方法启动发光的装置，最后在左侧的房间进行BOSS战，胜利后原路返回村庄；

Skit 绮丽なお姐さんは好きですか

调查白色装置将移动方向改变为“左右”可以到达新的平台开启3号阀门，利用楼梯往下可以得到“スケイルガントレット”；在电网封锁的区域，进入右侧的房间可以获得“カードキーNo.3”，中心的房间调查右上方的机关可以获得“カードキーNo.2”，之后出现的敌人实力很高，如果不幸遭遇最好逃跑，接着返回地下1阶进入电梯右上方的房间启动控制装置，最后在记录点左侧最深处的房间下方得到“シルバープレート”和“ホワイトリボン”。

BOSS メイヘム

敌人的攻击力虽高，但是动作相当缓慢，先集中火力消灭掉杂兵，然后使用连携攻击很快就能消灭它。

艾莉丝的情节之一

第二章遇到泽洛斯后，前往“ルイン”可看到艾莉丝和李希特的情节，同时这也是触发之后艾莉丝相关分支情节的必要条件。

イセリア Iselia



①按照约定前往记录点旁边的学校与莉菲尔见面，虽然她能够理解为什么艾米尔和玛尔塔对罗伊德穷追不舍，但她还是善意地提醒两人罗伊德所做的一切一定另有隐情，千万不要被表面看到的所迷惑；

Skit 仇の…… / 学校の思い出

②在村庄左侧的池塘边找到负气跑走的玛尔塔，接着返回与莉菲尔再次对话，在表明自己是与精灵王拉塔特斯克缔结契约的战士后，莉菲尔也主动告知村中有人知道罗伊德的下落，并且自己也愿意和众人一同前往打听；

Skit 爱とは

③在村庄右侧的民屋前得知罗伊德去附近的遗迹寻找"精灵统领之核"的消息，离开村庄前往"旧トリエット迹"。

Skit 怖くないけど / 种族とは / 新メニュー

トリエット Triet



①进入遗迹莉菲尔的反应和之前完全判若两人，而对她"研究病"不甚了解的艾米尔两人差点以为莉菲尔存在双重人格，接着调查上方的门进入遗迹内部；

Skit 兴味津々 / もしかして……

②进入后不久众人就遇见了莉菲尔的弟弟吉尼亚斯（ジーニアス），原来他也是得知罗伊德在遗迹中才赶到这里的，最后为了消灭遗迹门口沉睡的怪物，众人决定去寻找淡水鱼来唤醒它；

Skit 种族とは 2 / 再会姐と弟

③前往"トリエット"后众人便被眼前雪花纷飞的情景吓了一跳，因为在沙漠中出现这样的天气，根本就是不可能事情，当然这也是因为精灵能量的暴走而引起的；

Skit 仲良きことは美しき哉 / 子供扱いしないでよね / 沙漠の雪

④前往村庄上方调查木桥的尽头开始钓鱼的迷你游戏，随便选择一个洞口开始垂钓，当鱼形的标记停留在绿色区域时，晃动遥控器手柄就会发生强制战斗，胜利后返回遗迹入口消灭挡路的敌人。

Skit バラも冻る / 初めての钓り / テネブラエ七变化？

第一次钓鱼情节完成后，与木桥附近的女子对话选择第二项可以再次挑战（每钓一次需花费 500 ガルド），另外如果玩家在第四章前累计钓鱼超过 100 次，可以获得"太公望"的称号，另外由于情节的关系将不能再进行钓鱼的游戏，追求收集的玩家一定要注意。

旧トリエット迹 Triet Relic



①在挡路的怪物前选择第一项让特雷布莱成功引诱敌人离开原地，为了调查火精灵暴走的原因，众人继续向遗迹的深处探索；

②返回走廊进入左上方的房间，将尽头的方块推到右下角的缺口处再调查尽头的开关，接着进入走廊下方的房间调查平台上的开关，最后再返回上方的房间启动平台上的开关，顺着楼梯向上将最上方的方块推下去；

③前往走廊中部的房间调查平台上的开关发现传送点，进入其中调查尽头的石像出现新的道路，最后在记录点上方找到"火之精灵统领之核"；

④正当玛尔塔准备解放"火之精灵统领之核"的力量时，罗伊德果然出现在了众人面前。面前自己老师和好友的质问，罗伊德仍然不愿意透露自己收集"精灵统领之核"的真正目的，并不得不放弃了这次掠夺行动，而正当吉尼亚斯准备追上去的时候，之前的巨型怪物挡住了众人的去路；

⑤胜利后获得称号"ラタトスクモード"和技能"イグニス"，调查地面的闪光点获得"ロイドの假面 2"后原路返回；

Skit エミルの豹变 / スイッチオン / 信じること

⑥在遗迹入口众人听到罗伊德乘坐飞空机械离开的声音，而为了赶在罗伊德前找到下一个"精灵统领之核"，莉菲尔将下一个精灵沉睡的地点告诉了众人，现在要做的就是尽快赶往港口乘船前往新的大陆；

Skit ため息だらけ / イズールド / 男はつらいよ

⑦前往"イズールド"的途中会发生露营的情节，而外出寻找木材生火的艾米尔再次遇到了李希特。在他的帮助下解决掉袭击自己的敌人后，艾米尔的脑中又浮现出了李希特袭击自己的画面……

BOSS デナイト

战斗中的杂兵动作迅速，必须要将它们作为首要攻击的目标，否则我方队员会被打得无法还手，最后剩下的 BOSS 会使用跳跃等范围攻击，所幸攻击力并不高，群起而攻之很快便可搞定。

第四章 光与暗的较量

イズールド Izoold



①前往右侧的港口前从渔师处得知前段时间越狱的纵火犯一直在村庄附近活动，随后前往左下方从船员处得知由于纵火犯袭击了出行的海船，目前的所有航海计划都被迫终止，最后莉菲尔建议大家尽快抓到纵火犯来稳定村民的情绪；

Skit 好奇心 / リフイルの秘密 / ビリビリしてる？

②前往上方的牢房前与看守对话竟然得知纵火犯就在牢房中，并没有越狱事件发生，而为了了解进一步情况，艾米尔等人决定向牢房中的犯人打探消息。进入牢房调查上方的牢门后惊奇地发现，村民口中所说的纵火犯竟然是里加尔（リガール）；

③根据里加尔提供的情报，原来他也曾在村中碰到过罗伊德，不过之后出现了一道刺眼的光芒自己便晕了过去，而当自己醒来时就成了纵火犯被抓了起来，并且当时惟一能够证明自己清白的村民却因为在火灾中吸入了过量的浓烟，到现在还是昏迷不醒；

Skit リーガルという男

④前往村庄左侧猫猫工会旁的民屋了解遇难村民的病情，原来他是中了一种魔法生物的毒，而这种魔法生物的特点正好是吸收周围的能量发出强光强热，完全可以合理地解释之前村民一直以为纵火犯越狱的情况，最后在艾米尔的强烈要求下，众人暂时决定放弃追逐罗伊德，救醒村民并帮助里加尔洗脱罪名才是当务之急。

Skit 変な姐さん / 白いセンチュリオン

调查港口船上红色的鱼可获得料理配方"お刺身"。

カンベルト洞窟 Canvelt Caves

①沿着木桥走中间的道路会看到一个巨大的蘑菇，对其使用"ソーサラーリング"发生强制战斗，胜利后继续深入调查转换装置将"ソーサラーリング"的属性变为水；

Skit ハーブ

②进入新的场景后需要对水中的花朵使用"ソーサラーリング"让水流朝一个方向流动，接着对木桥边缘的花苞使用，这样就会搭出新的平台继续前进，如法炮制来到有提示的地点，对岸边的花朵使用"ソーサラーリング"可以移动水上的平台，最后来到分岔路从左边的洞穴离开；

Skit ぶっちゃけ话 / 遗传

③沿路来到右侧的场景会看到拥有解毒效果的药草，但由于缺乏阳光的照耀，目前已经枯萎了，接着原路返回岔路口走右侧的洞穴；

④调查最后场景中的装置将"ソーサラーリング"的属性变为光，同时启动吊桥旁的机关，最后原路返回药草的所在地使用"ソーサラーリング"进行 BOSS 战；

⑤胜利后得到"ローズマリー"，返回村庄救治昏迷不醒的村民。

Skit 青空教室

BOSS ジョンドウ

战斗中仍然以消灭杂兵为最优先，再加上敌人的攻击会附带毒状态，所以事先要准备足够的恢复道具或装备对应的饰品来防御。BOSS 的动作缓慢，只要集合同伴的力量一起围攻，解决它只是时间问题。

不遇敌的妙招 松开 Z 键退出瞄准模式时玩家会处于短暂的无敌状态，此时即便被敌人接触也不会发生战斗，希望挑战极限的玩家不妨好好利用一下。

イズールド Izoold



①遇难村民醒来后前往牢房帮助里加尔洗脱“纵火犯”的罪名，接着与他对话选择第一项了解火灾的真相，最后在宿屋前与里加尔汇合；

Skit ヒッカリカエル

②众人向里加尔表明寻找罗伊德的目的后，为了帮助众人调查事情的真相，里加尔也决定跟随众人一起冒险，并告知罗伊德已经向下一个目标前进；

Skit うわの空／世界情勢

③前往港口的乘船点准备出发，不过放心不下村民的艾米尔还是坚持要铲除到处放火作乱的魔物，最后众人决定兵分两路，由莉菲尔和吉尼亚斯先行前往罗伊德的下一个目的地探听消息，里加尔则协助艾米尔等人解决村庄的危机；

Skit 少しだけ……／気になる

④分别与港口的船员和左侧的小男孩、以及村子入口附近的商人对话后得知当初吸引魔物前来的是一种特殊的果冻，接着返回遇难村民的家与村民对话得到“特制エサ”；

Skit とまどい／そわそわしないで

⑤前往“トリエット”的垂钓点完成钓鱼的迷你游戏获得制作果冻的原料“ジェリーフィッシュ”，接着返回遇难村民的家与村民对话开始制造果冻；

Skit 恋愛相談／ジェネレーション エミルくんは心配性

⑥为了避免伤及无辜，前往港口利用果冻果然引诱出了纵火的罪魁祸首，胜利后与左下方的船员对话选择第一项前往新地点。

击败ノストロビア后返回トリエット的宿屋调查二楼右侧房间中粉红色的台灯可获得料理配方“カレーライス”。

BOSS ノストロビア

敌人动作比较迅速，普通攻击会附带眩晕效果，防御不够高的话很容易被打得毫无还手之力。将其HP削减到一定程度后，它会频繁地使用回复技能，一定要使用连携攻击及时地打断，不然很有可能让我方之前的努力化为乌有。

说明：以下特殊颜色标记的地点为非主线剧情，可以不必完成。

ハコネシア峠 Hakonesia Peak



①前往民屋再次遇见李希特，而为了协助他进行研究工作，艾米尔决定和他一起行动，同时李希特也声明这件事情绝对不能让玛尔塔知道，否则他将会毫不犹豫地杀了她；

②前往“アスカード”宿屋二楼左侧的房间与李希特会面，接着去村庄右侧场景的民屋与研究人员对话得知石舞台的地下遗迹有通往神庙的通道；

Skit じつは、すごく心配／かみ合わない二人

③前往石舞台进入地下遗迹，在第一个场景右侧的走廊中发现怪异的石像，调查石像启动机关，然后利用转换装置将“ソーサラーリング”的属性变为风，按照从左到右3、4、2、1的顺序吹响排钟，最后从左上方走廊尽头的传送点前往神庙。

Skit 重ね重ねすみません／遺跡ハンター

バラクラフ王庙 Balacrui Royal Tomb



①从左下方进入遗迹内部，先走上方的楼梯，使用“ソーサラーリング”点燃石版旁的火把并调查石版获得新情报，接着将方块推下去压住下方的机关；

Skit 敌か味方か

②沿路前进利用机关的空隙（不幸命中只会减少HP）来到深处，使用“ソーサラーリング”点燃门前的两个火把打开门，接着调查下方的转换装置将“ソーサラーリング”的属性变为风，最后将右下方的方块推到机关上；

③进入打开的门会看到5个风车，按照红、黄、绿、白、蓝的顺序吹动它们后，调查蓝色的风车来到新的区域；

④沿路推动方块出现新的道路，来到左上方的祭坛前发生强制战斗，轻松获胜后得到“バラクラフ碑石”；

Skit さあ归ろう

⑤返回村庄后前往村长的家与玛尔塔汇合，接着前往“トリエット”选择第一项在宿屋一层右侧的房间再次见到李希特；

Skit 困っちゃう／リヒターさんはいい人？

⑥在之前获得药草的场景得到“エンジェルアトポス”后，在村庄右侧柯蕾特的家门口遇见找罗伊德讨回公道的村民，最后返回“トリエット”在武器店旁了解玛尔塔占卜的结果。

Skit 完璧な人／主体性／密谈1 だって面倒でしょ／初めての……／お前もな じつは、すごく心配2／价值／さあ……归ろう

在风车所在的房间，依次吹动蓝、红、黄、白、绿的风车会得到“ヒールマーク”；依次吹动红、绿、黄、白、蓝的风车会得到“ミスティマーク”。如果启动蓝色风车后不调查它从上方的门离开，击败BOSS（建议60级左右再挑战）后可以获得“バラクラフの纹章”。

フラノール Flanoir



①来到新的村庄后这里已是一片狼藉，惟一还有知觉的村民告诉众人是罗伊德袭击了村庄后便断了气。从右上角的出口切换场景会再次遇见罗伊德，由于有里加尔在场，这次他同样没有和艾米尔交手便匆匆离去；

Skit ロイドを捜せ！

②分头行动后与里加尔对话，接着进入下一个场景的教会遇到德卡斯（デクス）并得到“メロメロコウ”，最后离开村庄时从村民处得到可以在水面行走的道具“みずぐも”；

Skit 先ほどの件ですが？ ロイドの人となり

③前往“冰の神殿”与莉菲尔会合得知，原来之前罗伊德袭击村庄是为了夺取被村民无意中得到的“精灵统领之核”，但由于当时村民们并不知道“精灵统领之核”为何物，所以只是将它当作普通的装饰品在饰品店出售，而罗伊德也因为没有得到确切的消息，只好前往下一个地点继续寻找“精灵统领之核”；

Skit 大人の恋／マナの历史

④返回“フラノール”向饰品店的店员询问“精灵统领之核”的去向得知，一直没有找到买主的店长将那块神奇的宝石送回了最初发现它的地方，因此众人的下一个目标自然是冰之神殿。

Skit うんざり

调查教会左侧的板凳可获得料理配方“グラタン”。

氷の神殿 Temple of Ice



①在入口发生情节后，利用池塘边的岩石连续跳跃进入神殿内部，接着先走左下的分支调查转换装置将“ソーサラーリング”的属性变为冰；

Skit 牢狱と私

②前往右下方被水隔断的地点，使用“ソーサラーリング”将附近钟乳石滴下的水滴冻结后，将冰块推入水中形成通路，最后用同样的方法冻结尽头的水源；

Skit セルシウス

③由于水势过猛，冻结效果并没有发挥预期的作用，不过此时众人才想起在村庄中曾得到过在水面行走的道具，最后在冰块处向上通过水面，进入记录点后的房间发生强制战斗，敌人的攻击力很高，进攻时一定不要被围住，采取逐个击破的方式多绕到背面进攻便可获胜；

④胜利后在祭坛上众人并没有找到“精灵统领之核”，而根据里加尔长年四处跑生意的经验推断，饰品店中的店员似乎是由其他人伪装的，目的是引诱众人来到神殿中。

⑤出门后众人意外地遇见到了玛尔塔的爸爸，而正当玛尔塔道上前去时，上方的石块却突然塌方，将其与艾米尔等人分开，最后与赶到的邦加德士兵进行强制战斗；

⑥胜利后在里加尔的帮助下破坏了挡路的岩石，继续深入却看到李希特准备杀死玛尔塔的情景，随后与艾克阿召唤出的怪物进行BOSS战；

Skit 紧张と混乱

⑦虽然击退了魔物，但是艾米尔等人还是没来得及阻止李希特对玛尔塔痛下杀

艾莉丝的情节之二 第四章在“イセリア”的学校前会遇到艾莉丝，而第五章一开始就前往“人间牧场迹”会再次遇见艾莉丝和德卡斯，之后进入过一次“地の神殿”再前往“メルトキオ”还能看到新的情节。

手，而当众人都以为玛尔塔已经死去时，藤林椎名（しいな）却突然出现，并告诉众人刚刚李希特杀死的只不过是自己用忍术变化出来的人偶而已，连被抢走的“拉塔特斯克之核”也是假的；

⑧调查入口附近的石碑让它面向左侧，沿路再调查另外两个石碑将它们都转向中央就能打开封闭的门。先进入左上的房间发现原来之前玛尔塔见到的爸爸是德卡斯使用易容术伪装的，最后在椎名的帮助下利用冰墙暂时封住了艾莉丝和德卡斯的行动；

Skit レザレノの正体／しいなの宿命
おしゃべり禁止令1／おしゃべり禁止令2
おしゃべり禁止令3

⑨原路返回神殿入口向椎名讲述众人寻找罗伊德的原因后，她也欣然加入了艾米尔等人的队伍，返回“フラノール”的饰品店询问真正老板“精灵统领之核”的去向，得知其被王都的贵族买走了，接着离开村庄前往新地点。

Skit しいなの目的／男の責任

在第一个场景将右上方的水滴冻结，将冰块推到下方通道中可以到达新的平台并得到“ファイアマント”。

BOSS ブリーチャー

敌人的冰属性范围魔法非常强劲，如果不能及时打断的话，一定要装备“ファイアマント”等抵御冰属性的饰品来减少伤害。

第五章 真实与伪装的人

メルトキオ Meltokio



①来到王都先前往左侧的道具店打听消息，但由于顾客的资料必须保密，所以里加尔建议去拜见国王，因为不管是哪个贵族得到了这块宝石，消息一定很快就会在贵族间传开来；

Skit 前向きに

②从广场中间的道路前往皇宫，没想到又遇见了尾随众人到此的艾莉丝，之后会与她召唤出的杂兵进行战斗，其中石头人会使用以自己为中心的范围多次攻击，所以要集中火力先收拾掉它；

③原来艾莉丝早在遇见众人前就留了一手，一旦自己的部下被击败就会启动它身体内的自爆装置，而危急时刻为了救下被困的艾米尔，特雷布莱只好用自己的力量和敌人同归于尽。

④正当众人灰心丧气的时候，艾米尔体内“拉塔特斯克”的力量再次觉醒，并告诉众人特雷布莱并没有死，只是回到了“精灵统领之核”的形态。最后艾米尔决定和里加尔分头行动，先由里加尔去打探“冰之精灵统领之核”的下落，自己则和玛尔塔一起前往附近的暗之神殿找回特雷布莱；

Skit 旅の目的／大丈夫なのかな？

调查道具店后方空地的飞机可获得料理配方“デザート”。

此时可以挑战广场左侧的斗技场，奖品都是提升怪物同伴经验的道具。如果完成“シングルバトル”中的“スペシャルバトル”战斗，艾米尔获得称号“剣圣の冠”，玛尔塔获得称号“バトルプリンセス”。

暗の神殿 Temple of Darkness



①沿路进入神殿内部，先前往左下角将绿色的方块推进墙壁，这样利用不远处的阶梯就能来到下层；

Skit 恐怖心／お上品に／隠し扉はどこだ

②利用“ソーサラーリング”点亮场景中所有的圆柱和透明灯台出现隐藏道路，注意不要遗漏商人下方的平台是可以通过的，而出现感叹号的地点可以点燃下层的灯台；

③进入隐藏通道继续往下，在遇到石头人的场景注意画面靠近我方的两个透明灯台，使用“ソーサラーリング”点亮它们出现新的隐藏通道；

④原路返回上层，进入阶梯旁白色标记的地点利用其中的转换装置将“ソーサラーリング”的属性变为暗；

⑤利用“ソーサラーリング”将所有的黑球消灭后，沿路前往最深处，中途可获得称号“マルタだけの骑士”，最后调查尽头的机关，原路返回大厅进入最后的隐藏通道发生BOSS战；

⑥与李希特的战斗只要坚持一段时间就会结束，为了阻止他破坏“精灵统领之核”的行为，艾米尔借助拉塔特斯克的力量使出了强力的秘奥义，但让人万万没有想到的是，李希特仅用一招便化解了艾米尔的攻击并将其反弹了回来，眼看艾米尔就要死于李希特的刀下，玛尔塔突然冲出来替艾米尔挡下了致命的一击；

⑦醒来后获得“テネブラエ・コア”并学会技能“テネブラエ”，在附近找到并无大碍的玛尔塔后，在神殿入口与前来汇报情况的里加尔会面，原来买走“精灵统领之核”的竟是神子泽洛斯的妹妹塞蕾丝（セレス）。

Skit マルタを捜せ！／あかえり！／お母さん
兆し／暗さ色々／セレス・ワイルダー

メルトキオ Meltokio



①返回“メルトキオ”进入王宫右侧塞蕾丝的家，正当众人向管家打听“精灵统领之核”所在的时候，侍奉塞蕾丝的仆人竟惊慌失措地跑了出来，并一直大叫着“小姐被罗伊德抓走了！”

②追出门去并没有见到罗伊德的踪影，而根据特雷布莱的感应，除了“冰之精灵统领之核”外，附近的“地之精灵统领之核”也出现了异常的能量反应；

③分头寻找罗伊德下落时，在通往城镇入口的阶梯上遇到泽洛斯，将其妹妹被罗伊德绑架的事情告诉他后，起初泽洛斯还不太相信，不过当罗伊德从两人面前跑过时，泽洛斯还是大吃了一惊；

④根据泽洛斯的建议，返回塞蕾丝的家中与管家对话了解罗伊德是否联络过他关于赎金的事情，之后为了稳定艾米尔等人的情绪，泽洛斯说出了“这个”罗伊德是人假扮的真相，因为之前当他从自己面前跑过时，自己曾闻到一股刺鼻的臭味，此时艾米尔也回想起了之前遭遇德卡斯的情景，看来这件事情一定与他脱不了干系；

⑤与王宫门前的守卫对话进入王宫，之后根据王国军队打探的消息得知，罗伊德乘坐的飞空机械正在王都东部不远的上空盘旋，此时玛尔塔也回想起了自己曾在邦加德时的情况，东部不远的山脉中正是以前邦加德的据点；

⑥离开王宫后艾米尔急忙向里加尔等人道歉，报仇心切的他似乎一直都把罗伊德当成了自己最大的目标，完全没有考虑过罗伊德会有人假扮的可能性，甚至在多次遭遇罗伊德时，强烈的仇恨也使自己失去了判断力，没有发现这个冒牌罗伊德的诸多破绽。

Skit シスター・コンプレックス
変わらないもの

岬の砦 Old Fort



①进入据点后不久椎名又宿命一般地中了落穴陷阱，之后为了确保她的安全，里加尔离开队伍去寻找她的下落；

Skit 定位置／操り返す悪梦
仲间／特别料理

②在有栅栏阻挡的区域，先走上方的分支踩下黄色机关，然后依次踩下蓝色和绿色的开关即可打开右方的通道；

Skit 误解？

③在有记录点的房间调查转换装置将“ソーサラーリング”的属性变为水，然后按照右2、左1、左3、右1、右3、左2的顺序浇灭火焰，再调查左侧的骑士雕像打开上方的门。进入其中会见到两个罗伊德打斗的场面，选择第一项识破德卡斯伪装的罗伊德后进行BOSS战；

④胜利后本想为罗伊德等人断后的艾米尔等人却遭到了李希特的阻拦，如果实力不济的话，即便是战斗失败也没有关系，而正当李希特准备了结艾米尔的时候，却意外地说出了“阿斯特尔（アステル）”这个名字后悻悻地离去；

⑤获得“グラキエス・コア”并学会技能“グラキエス”后，沿着罗伊德等人逃跑的方向追去，从艾莉丝口中得知邦加德的首领布鲁特（ブルート）将军（也就是玛尔塔的父亲）之所以一直在寻找“精灵统领之核”，完全是因为他想借助精灵王的力量来复活在800年前灭亡的希尔瓦兰特（シルヴァラント）王国，以完成自己统治全世界的霸业。

Skit アステル……？／神子マニア
无言／大混乱は现场で起きている

记录点	转换装置
左3	右3
左2	右2
左1	右1
人	

⑥虽然解开了罗伊德杀害艾米尔父母的误会，但是返回据点入口罗伊德还是

随机改变的奖励

虽然游戏中每章的支线任务数量固定，但是每次与管理员对话可以在不改变任务的情况下随机改变奖励物品，对于初期想获得强力装备的玩家来说是非常实用的技巧。

要求艾米尔交出目前为止得到的所有“精灵统领之核”，甚至在柯蕾特等以往同伴的追问下，罗伊德还是不愿意透露自己的真实目的，最后只好乘坐飞空机械独自离开。

Skit ロイドは何を考えている / ロイドは何を考えている2/透けてる?

⑦返回塞蕾丝的家安顿好她，接着为了阻止邦加德利用“拉塔特斯克之印”来消灭玛蒂尔教会的疯狂行为，好不容易聚在一起的众人又不得不分开，而艾米尔等人的首要任务就是回收附近“地之神殿”内的“精灵统领之核”；

Skit ソルムのコアはどこに

⑧前往“地之神殿”会遭到玛蒂尔教会士兵的阻拦，为了不拖延收集“精灵统领之核”的进度，艾米尔等人决定先前往“雷之神殿”。

在记录点的房间按照左1、左2、右2、右3、右1、左3的顺序浇灭火焰，接着调查右侧的骑士雕像进入右侧的房间，在最深处得到“贤者の石”。

BOSS デクス

德卡斯的攻防能力很高，我方的攻击基本上不能对其造成硬直，所以事先一定要准备足够的回复道具，不然很有可能在敌人的一套连招后就仆街。而怪物同伴的等级尽量保持在LV35以上，并且最大HP一定要足够高，以确保合力进攻时不会出现拖后腿的情况。将其HP削减到一定程度其会使用秘奥义，此时一定要及时使用道具回复，否则很有可能瞬间全灭。

第六章 黑色的预感

サイバック Sybak



①来到“雷の神殿”内部艾米尔等人再次遭到了玛蒂尔教会士兵的阻拦，但这次艾米尔却想借助拉塔特斯克的力量强行闯入，而最后为了避免引起不必要的麻烦，与神殿中的研究人员交涉后，先前往附近城镇的研究院等待进一步的消息；

Skit マーテル教会の末路 / 见た目じゃない

②前往城镇左侧的研究院，没想到门口迎接的研究人员一看到艾米尔就叫他“阿斯特尔”，而根据研究人员的描述，阿斯特尔是一名在很久之前被派遣到世界各地调查“精灵王拉塔特斯克”的研究人员，甚至很多人都以为他在“那次”事故中已经死了；

Skit 传染

③进入研究院后一直走左边的通道前往地下研究室，看到其中的研究机械艾米尔似乎回想起了一些事情，随后离开研究院从研究院人员处得知阿斯特尔和李希特本来是亲友关系，但是在某次调查任务中李希特不知出于什么原因，竟然亲手杀害了他，同时获得称号“信じる少女”；



Skit 大丈夫?

④前往宿屋会再次梦到李希特袭击自己的画面，而且如此多的巧合都表明艾米尔的确和李希特拥有一种不寻常的关系。离开宿屋会见到里加尔等人在谈论艾米尔丧失记忆的可能性，因为根据莉菲尔以往的经验推断，当身体被某种强烈的意识支配时，这个人本身的记忆就会被掩盖，而此时艾米尔所表现出的人格，也是因为拉塔特斯克附体的影响而抑制了他自身丧失的记忆而自我虚构出来；

Skit アステル

⑤前往研究院二楼尽头的房间与研究院长会面，为了帮助众人确认艾米尔真实的身分，他建议大家去雷之神殿找目前正在那里进行研究的莉莉娜（リリーナ），因为当初她和阿斯特尔的关系最好，由她来判断艾米尔和阿斯特尔是不是同一个人最好不过了。

Skit マルタの优しさ

调查研究员左侧走廊的书本可获得“ブリトー”的料理配方。

离开城镇时会看到李希特，立即前往“岬の砦”找到他一同前往之前获得“贤者の石”的地点，接着返回“メルトキオ”会得到称号“宿命の人”。

雷の神殿 Temple of Lighting



①一进入神殿就会看到被袭击倒地的士兵，之后还会在路口捡到类似研究材料的书籍，看来以“精灵统领之核”为目标的人物又领先了众人一步；

Skit 雷の神殿 / 难解な读解 / 避雷针

②利用下方的转换装置将“ソーサラーリング”的属性变为青雷，继续深入会遇到避难的研究人员，嘱咐他们尽快离开后，众人的首要目标就是救出神殿最深处的莉莉娜；

③在记录点所在的房间，先利用两侧的楼梯来到上方对旋转的光球使用“ソーサラーリング”，接着返回下方对记录点旁的蓝色光球使用“ソーサラーリング”进入后方的房间；

④从左侧的通道前进会进入一个比较黑暗的区域，如果不小心走到了场景边缘，连按A键可以返回平台，之后为了尽快赶上罗伊德，与四个邦加德士兵发生强制战斗；

⑤胜利后会来到一个开阔的场景，利用右侧的出口离开，再通过一个黑暗区域调查尽头平台设置避雷针，接着在任意一个黑暗场景故意掉下去，重新进入记录点后的房间可以利用左侧不远处的阶梯往下，通过水面调查平台上的转换装置将“ソーサラーリング”的属性变为黄雷；

⑥返回记录点所在房间先消灭上方的黄色光球，然后进入后方的房间在开阔场景消灭掉阻挡左下方出口的黄色光球，接着原路返回调查转换装置将“ソーサラーリング”的属性变为炎，这样进入刚才黄色光球阻挡的房间烧断下方平台尽头的绳索出现新的避雷针；

⑦返回记录点后方的房间，调查右侧的装置启动神殿中的电力供应，接着来到有众多黄色方块的场景，掌握遇到拐点电流就会转向的原则，调查下方的装置选择第一项接通左数第三条线路的电流，最后利用新道路尽头的转换装置将“ソーサラーリング”的属性变为赤雷；

⑧消灭掉记录点上方的红色光球后调查上方的墙壁出现新的道路，进入后不久映入众人眼帘的则是德卡斯和莉莉娜争执的画面。之后为了阻止德卡斯疯狂的攻击，艾米尔借助拉塔特斯克的力量打开了“境界之门”，并将德卡斯和莉莉娜传送到了“精灵统领之核”所在的地点，最后来到上方的祭坛进行BOSS战，胜利后得到“トニトルス”并学会技能“トニトルス”。

Skit 人でなし / 仲违い1/ 仲违い2

在接通电流的情节中，左数1、2、5条线路都可以获得宝箱；在触发德卡斯和莉莉娜争执的情节前，故意被闪电击中15次以上再前往BOSS所在的祭坛会发生罗伊德抢夺“精灵统领之核”的情节，之后调查地面的闪光点获得“ロイドの假面3”，但这样就不能学会正常情况下击败BOSS时得到的技能，甚至会改变游戏结局。

BOSS コーデュロイ



战斗中的杂兵非常烦人，如果被它们围攻的话，我方基本上很难有出手的机会，再加上BOSS会不断地咏唱高等级魔法，实在来不及的话一定要使用连携攻击来中断。建议让艾米尔装备“虎咬裂斩刺”的特技，这样对付体积较小的杂兵会轻松许多。

サイバック Sybak



①返回“サイバック”的国立研究院告诉院长莉莉娜失踪的消息，而为了解开艾米尔关于拉塔特斯克力量的疑惑，院长建议大家去专门从事这项研究的王都走一趟，如此一来也可以去附近的地之神殿探听莉莉娜的去向；

Skit 我が片翼 / 仲违い3

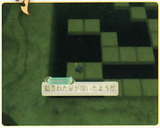
②前往“メルトキオ”宿屋后方的精灵研究所，在接待员的提点下前往地下室调查右侧闪光的资料，原来精灵王拉塔特斯克是守护“异界之门”的使者，如果不能尽快让他的力量觉醒，那么从魔界涌出的大量怪物迟早会将整个世界化为乌有；

③返回入口会被接待员告知“拉塔特斯克之核”的构成和前作的EX晶球相似，虽然能够最大限度地发挥持有者的能力，但却对人的身体有很多负面作用，而之前被玛蒂尔教会封锁的地之神殿也重新开放了。

Skit エクスフィアとセンチュリオン・コア

隐藏的秘奥义 在艾米尔发动秘奥义时，从出现头像特写到招式结束的这段时间中，按下B键还会看到剧情中使用的强力冲击波，不过当剧情发展到第八章拉塔特斯克的人格被封印后就不能再使用了。当然也不要忘记与李希特的战斗时切忌使用这个隐藏秘奥义，否则会被他反击。

地の神殿 Temple of Earth



①来到第一个分支先走右上的道路，之后在出现裂缝的桥上按 A 键就可以不断地往下掉（从不同的地点掉落可以到达新的平台得到不同的宝箱），在最底部调查最右方的转换装置将“ソーサラーリング”的属性变为地；

Skit 华丽に料理／外れくじ

②从左侧的出口返回上层，走右下的分支站在桥上对桥使用“ソーサラーリング”后掉落到下层。遇见莉莉娜后向他询问关于阿斯特尔的事情，最后根据肩上的星型标记，艾米尔终于证实了自己就是大家口中所说的阿斯特尔，并且当初李希特也是为了夺走关于“拉塔特斯克”的研究材料才将自己杀害；

Skit ほの暗い地の底から

③让王国士兵护送莉莉娜离开后，根据莉莉娜提供的消息，为了阻止德卡斯抢走“地之精灵统领之核”，启动不远处的传送装置前往深处的祭坛；

④调查地面的神秘装置会进行迷你游戏，玩家需要在不断垮塌的平台上坚持一断时间就能打开右侧的隐藏通道（最保险的路线是尽量往场景的左下角回避），最后进入其中发生 BOSS 战；

⑤胜利后选择第一项来到盛产 EX 晶球原料的矿山，而自从世界再生之后，这个地方已经被废弃了很长一段时间，抢先众人一步得到“精灵统领之核”的德卡斯等人也很有可能会从这里逃离；

Skit フエル爆弾

⑥从左侧的道路来到有巨石阻挡的场景，利用左侧的跳跃点到达新的平台，接下利用边缘的绳索前往下层，沿着惟一的道路调查尽头的转换装置将“ソーサラーリング”的属性变为爆发，最后破坏掉矿山中挡路的巨石回收宝箱并从出口离开。

Skit 黒き旅人 暗のすばらしさ（大地图发生）

BOSS ルーキン

敌人动作非常迅速，再加上有多个一起行动，所以防御力不够高的话，很容易在混战中死亡，建议玩家操纵艾米尔和怪物同伴采取逐个击破的战术，玛尔塔则使用上位范围攻击魔法提供支援。

アルタミラ Altamira



①在里加尔的建议下前往附近的城镇打听消息，过桥后乘坐下方的游艇前往“レザレノ本社”，然后利用任意一个电梯到达“社长室”与这里的商会会长碰面；

Skit レザレノの街

②正当众人谈及必须切断地之神殿与矿山的连接，以防止泄露的原料危害人类时，邦加德的军队竟然攻进了城镇，为首的女将军甚至还要求居民交出一名女子，否则就将城镇中的居民全部抓起来；

③乘坐游艇返回居民区，进入旅行社会与艾莉丝狭路相逢。原来这次她是奉了布鲁特的命令势必要将玛尔塔带回邦加德的据点，甚至这一次她并没有直接和众人交手，而是决定给大家一晚的时间仔细考虑，如果明日清晨自己还没有见到玛尔塔的话，城镇中的所有居民都要为众人陪葬；



Skit 制压

④乘坐电梯前往“スイートルーム”，虽然艾米尔一再坚持里加尔等人一定能够找到解决的方法，但是玛尔塔还是不愿意让村民受到伤害，独自一人前去找艾莉丝商谈；

⑤追到大厅遇见里加尔和椎名，最后在里加尔的劝说下，艾米尔放弃了冲动的营救行为，并决定趁夜深人静时和大家一起杀进邦加德军队驻扎的赌场，在救出玛尔塔的同时趁机破坏威胁城镇所有居民生命安全的引爆装置；

⑥醒来后在游艇前假装将里加尔作为礼物送给艾莉丝以骗取守卫的信任，进入赌场后按照预定计划和玛尔塔关在了同一间牢房，并得知引爆装置一直是由霍克在进行保管，最后里加尔启动了干扰装置中断了赌场的电力供应，从左侧离开牢房后与霍克发生 BOSS 战；

Skit マルタを救え 似合うと思います／チョロ甘ですね 传说の……／见かけは大人

⑦本以为获胜后就能顺利地逃脱，但是玛尔塔的父亲布鲁特竟然出现在了众人的面前，之后的强制战斗只要坚持一段时间就会自动结束，如果看到敌人咏唱魔法一定要保持跑动，以回避范围魔法的巨大伤害。最后实力不济的众人利用霍克拖延住了布鲁特的脚步，而为了确保众人能够安全的离开，里加尔决定一个人断后。

BOSS ホーク

战斗中仍然以优先消灭杂兵为最优先，千万不要将他们吸引到 BOSS 附近，否则很容易形成左右夹击的不利形势。BOSS 的防御较高，不容易打出硬直，只要多准备一些回复道具，解决他也并不是一件困难的事情。

调查スイートルーム中的模型可获得料理配方“オムライス”。

第七章 苏醒的记忆

アルテスタの家 Altesta's Home



①从城镇逃脱时众人遇到了闻讯赶到的布雷塞娅（プレセア），作为罗伊德曾经的同伴，她同样不相信罗伊德为了收集“精灵统领之核”而做出了一系列行为，当然目前最要紧的还是需要找一个安全的地点藏身，商量下一步的具体行动；

②在布雷塞娅的帮助下通过邦加德的哨卡后获得称号“アイアンメイデン”，接着进入矮人小屋与里加尔的朋友商量营救他的方法。一段时间后，没想到背叛玛蒂尔教会的马古纳（マーグナー）将军也追到了此地，为了利用玛尔塔持有的“拉塔特斯克之核”来启动魔导炮，他说什么也不会让众人轻易离开；

Skit 开运グッズよもやま话 オゼット／肉球まにあ再び

③胜利后为了确保玛尔塔的安全，布雷塞娅建议前往椎名的故乡暂避风头，因为那里的位置比较隐蔽，邦加德军队在短时间内并不容易找到；

Skit 出会った顷は／魔导炮の胁威

④前往“ミズホ”在入口处得知莉菲尔姐弟也来到了这里，接着在长老家门前和莉菲尔交换目前已知的情报。原来邦加德一直都在世界各地煽动群众的反政府情绪，目的就是寻找机会一举推翻目前统治世界的王国，如果此时借助玛尔塔的力量启动了魔导炮，那么王国军的镇压势力很快便会瓦解，邦加德想夺取政权的阴谋就会轻易得逞；

Skit みんなのプレセア姐さん／自动翻译机 テセアラとシルヴァラント

⑤进入长老家商量接下来的对策，而为了阻止邦加德的计划，最快的方法无疑就是消灭掉邦加德的首领布鲁特。之后莉菲尔等人会全力支援进攻邦加德据点的计划，艾米尔则独自留下保护玛尔塔的安全；

⑥出门找到村庄左下方的玛尔塔会触发邦加德军队的袭击事件，消灭掉三波敌人后，玛尔塔希望再去见一次自己的父亲，如果他还是固执地要完成自己的霸业，那么自己也并不会选择手刃自己的父亲，而是准备利用“拉塔特斯克之核”让精灵王再次觉醒，这样也算是间接地阻止了邦加德统一世界的计划；



Skit ヴァンガードの叛乱（大地图发生）

⑦前往“アルタミラ”的途中得知邦加德的据点转移到了城镇的“第二社屋”，随后特雷布莱会利用“美人计”引开旅行社前的守卫，进入旅行社调查电梯选择“第二社屋联络通路”开始营救行动。

Skit 美女

调查ミズホ入口民屋中的火炉可获得“おつけもの”的料理配方。

BOSS マーグナー

敌人的攻击力很高，如果不先清除杂兵的话，很容易在混战中阵亡，建议玩家操纵玛尔塔来发动范围魔法来牵制敌人的行动，必要时一定要使用道具回复 HP，以确保前方同伴的安全。最后剩下 BOSS 一人时也需要特别小心，因为他会频繁使用以自己为中心的范围攻击，看准时机发动连携攻击或秘奥义可以对他造成很大的伤害。

战斗难度 除了初始的两个难度外，“マニア”只需要通关一次便会出现；“アンノウン”则从游戏第一章开始就要一直保持マニア（或以上难度）直至达成“GOOD ENDING”，中途任何战斗都不能再调整难度，并且通关时间在 20 小时内（只计算本周目使用的时间，不包括继承的时间）。

レザレノ第二社屋

Lezareno 2nd Office

①调查墙上的开关一路深入，在第一个分叉路口走左边的通道到下层的房间中击败敌人获得“パスカード”，接着继续往左进入不远处的警备室解除防御装置，最后为了分散敌人的兵力，莉菲尔等人决定先行引开直达社长办公室电梯前的士兵；

Skit 第二社屋

②返回之前的岔路口走右边的分支，利用阶梯一直往上在记录点左侧遇见艾莉丝，不过这次她并没有和众人交手的意思，反倒希望众人能够帮助自己寻找解救德卡斯的方法，原来自从德卡斯帮布鲁特带回“地之精灵统领之核”后，精神一直十分恍惚，甚至还有很强的攻击欲望；

③进入左侧的房间会见到被铁链锁住的德卡斯，而还未等艾米尔反应过来，玛尔塔就掉进了艾莉丝事先设计好的陷阱机关。之后在与德卡斯争斗的时候，泽洛斯和柯蕾特却意外地出现在了艾米尔面前，最后解决掉闯进房间的邦加德士兵，众人结伴寻找玛尔塔的下落；

④出门后往左进入记录点右侧的房间，调查其中的机械更新D级通行卡，接着使用右侧的电梯前往4F；进入左侧的房间更新C级通行卡，乘坐电梯前往2F；调查走廊中的机械更新B级通行卡，乘坐电梯返回1F；乘坐左侧的电梯前往3F，调查房间中的机械更新A级通行卡，接着再乘坐电梯前往4F；

Skit 亿千万／それでいい

⑤沿着电梯左侧的通道前进，调查尽头墙壁上的机关到达新的区域，进入第一个房间，调查房间中四个可疑地点后遇到前来营救里加尔的椎名，最后根据她提供的线索，利用天花板上的通风管道众人见到了正在争执的玛尔塔和布鲁特；

⑥虽然布鲁特口口声声说是为了给玛尔塔的母亲报仇才与玛蒂尔教会敌对，但是玛尔塔心里很清楚，这只不过是父亲想成为整个世界统治者的一个借口而已，另外加上“精灵统领之核”所具有的魔性，布鲁特已经迫不及待地想要实施自己的计划，甚至不惜牺牲自己的女儿，也要使用“拉塔特斯克之核”来启动魔导炮发动最后的总攻；

⑦从右侧的通风口离开，消灭门口的守卫后救出玛尔塔，最后在电梯处与莉菲尔等人会合，进入上方的房间与狂暴化的布鲁特进行BOSS战。

Skit 言叶は正しく／レザレノ要塞?
乙女心／ラブラブ?

⑧胜利后解放“地之精灵统领之核”的力量，以消除其对布鲁特的影响，接着会得到“ソルム”并学会技能“ソルム”，而当众人准备利用右侧的电梯离开时，李希特再次出现挡住了去路；

Skit 急げ／戸惑い／マルタの泪

⑨之后的强制战斗无论胜败都会发生情节，而就在李希特将艾米尔的攻击反弹回来的时候，艾米尔终于找回了自己失去的记忆。原来当初李希特和阿斯特尔曾一起拜见过精灵王拉塔特斯克，但当他们要求拉塔特斯克恢复世界能量平衡时，拉塔特斯克不但提出了灭绝人类的无理要求，还杀死了意图辩解的阿斯特尔。最后恼羞成怒的李希特亲手杀死了拉塔特斯克，并且为了阻止拉塔特斯克再度转生，一直追寻着“拉塔特斯克之核”的下落。

BOSS ブルート

敌人的魔法攻击同样是我方最大的威胁，如果不能都及时打断的话，只要保持跑动就能避免受到更大的伤害。近身攻击时有可能会遭到敌人范围攻击的反击，所以事先要准备足够的复活药来应急，基本上只要配合高等级怪物同伴的连续攻击，敌人能够施展魔法的机会并不多。



第八章 永远的羁绊

アルタミラ

Altamira



①醒来后从特雷布莱处了解到整个事情的真相，原来为了帮拉塔特斯克争取足够的时间恢复原本的力量，特雷布莱在阿斯特尔的身体中虚构了艾米尔的人格及记忆，甚至在游戏最开始的袭击事件中，为了防止艾米尔被杀，他还将假的“拉塔特斯克之核”转移到了玛尔塔身上，以便引开敌人的视线。

Skit 最低だ……／记忆なんて

②了解到艾米尔就是精灵王拉塔特斯克的化身后，前往“ブルートの部屋”从布鲁特处得知，自从李希特加入邦加德后，由于其强大的实力，邦加德上下其实已经有很多人成为了他的追随者，如果众人不尽快找到他的话，很有可能会因为其对艾米尔的仇恨而让世界陷入新的混乱局面；

③出门后和布雷塞娅一起乘坐游艇前往“レザレノ本社”的“屋上庭园”向里加尔询问李希特的下落，得知他正向连接魔界的“异界之门”前进，准备借助魔界生物的力量彻底消灭守护“异界之门”的精灵王拉塔特斯克；

Skit ひと安心／コアの影响
この树なんの树／世界树の守人

④前往“救いの塔迹”从世界树的守护者处了解到当初令世界重生时，罗伊德等人曾亲手消灭过支撑两个世界的大树卡兰（カーラーン），而也正因为这个原因，精灵王拉塔特斯克对人类和半精灵都充满了怨恨，如果让其主动封印“异界之门”显然是不可能的事情，所以为了避免魔界入侵人类世界的悲剧，罗伊德只好背负着“背叛者”的罪名到处收集“精灵统领之核”，希望代替拉塔特斯克来封印“异界之门”；

Skit 精灵マーテル／勇者ミトス
再会ロイド／ロイドの正体
守人ユアン／にくきう（大地图发生）

前往“导き温泉”与司祭对话选择第一项艾米尔获得称号“すけべ大魔王”，选择第二项玛尔塔获得称号“ぺったんこ”，罗伊德称号变为“すけべ大魔王”；在持有3个“ロイドの假面”的情况下前往“メルトキオ”会触发新的事件，之后得到“ロイドの假面4”和称号“ジュエルハンター!?”。

前往“导き温泉”调查入口附近的帐篷可获得料理配方“チャーハン”；前往“ねこにんの里”调查宿屋后方的火堆可获得料理配方“ステーキ”。

マーテル教会圣堂

Martel Church



①从右侧的道路前往地下，消灭石像怪后会出现各种颜色的方块，将它们从对应颜色的缺口推下去就可以在下层搭出新的道路（左右两侧为宝箱），最后调查中央尽头的机关消除1层的封印；

Skit レアバード／大人

②利用1层新出现的传送点来到遗迹深处遇到心之精灵，没想到众人正准备离开时，地面却剧烈晃动起来，同时艾米尔也出现了异常的反应。根据特雷布莱的推断，之所以会出现这样的现象是因为“异界之门”被打开了，而为了完成自己的使命，艾米尔身体中拉塔特斯克的力量再度觉醒，同时获得“ルーメン・コア”并学会技能“ルーメン”；

Skit 二人のエミル

③原路返回出口会遇到魔物军团的进攻，消灭掉敌人后艾米尔借助心之精灵的力量暂时将拉塔特斯克的人格封印，并决定亲自去关闭“异界之门”，这样对于所有的人来说都是最好的结果；

Skit 最期の思い出

④前往“ルイン”宿屋上方的房间看望自己的养父母，最后在罗伊德的雕像与特雷布莱商量之后的计划；

Skit 大切な存在

⑤前往“アルタミラ”会发生玛尔塔的告白事件，第二天集合后前往“异界の门”选择第一项进入最终迷宫。

Skit 素朴な疑问／カービング
基本を大事に／食事の乐しみ
キライじゃないかも

ギンヌンガ・ガップ

Ginnungagap



①沿路向下利用平台前往下层，对发光的树根使用“ソーサラーリング”（可以不用消灭前方的守护怪），再调查平台可以前往“第3阶层”，接着如法炮制到达“最下层”；

Skit 魔界の气／リヒターの真意
勇气をその手に

艾莉丝的情节之三 第八章罗伊德加入后，前往“ハイマ”在墓石前会有德卡斯的情节，之后再去“パルマコスタ”会看到艾莉丝最后的支线情节。



②一进入这里罗伊德等人就会和艾米尔强制分开，而在前方等待着玩家的正是艾莉丝与德卡斯，为了彻底粉碎他们决定与魔物同流合污的梦想，一场恶战在所难免；

③胜利后艾莉丝又想故计重施对玛尔塔痛下杀手，幸好艾米尔及时出手才化解了危机，同时德卡斯也用为艾莉丝挡下致命一击的行为证明了自己对艾莉丝的感情。看到深爱自己的人死在自己眼前，艾莉丝发疯一般地想致艾米尔于死地，但最终还是被玛尔塔了结了性命，为这对悲情的恋人划上了一个永远悔恨的句号；

Skit 愛です

④继续前进会遇到罗伊德以及被石化的其他同伴，利用拉塔特斯克的力量恢复后大家终于又聚在了一起，现在只要前往最深处阻止李希特，那么所有的噩梦都将结束；

Skit 意外にも／成长期／あの时の约束

⑤在异界之门的入口众人遭到了艾克阿的阻止，而从她口中得知李希特想与魔族缔结契约以获得让阿斯特尔复活的力量。最后为了不再让李希特为了是否杀死艾米尔而痛苦下去，艾克阿化身为强大的敌人向众人发起了进攻，之后的战斗基本上没有难度，只要集中攻击敌人，它连出手的机会都没有，胜利后得到“アクア・コア”并学会技能“アクア”；

Skit 喧哗上等／ペットブリーダー再び／名前の秘密／アクア、その愛／决战

⑥在“异界之门”与李希特展开最后的决战，胜利后本以为利用拉塔特斯克的力量就能封印“异界之门”，但此时拉塔特斯克的意识却再次占据了艾米尔的身体，最后在艾米尔尚存意识的要求下，罗伊德和玛尔塔向拉塔特斯克发起了攻击；

⑦强制战斗中什么都不要做，死亡后就会触发情节(如果强行获胜会达成BAD ENDING)，而就在玛尔塔准备彻底消灭掉拉塔特斯克的时候，艾米尔的人格终于挣脱了束缚，回到了众人身边，最后为了打消拉塔特斯克消灭人类的念头，在梦境中与拉塔特斯克发生强制战斗，胜利后拉塔特斯克决定将自己和艾米尔的人格融合在一起。

BOSS アリス、デクス

战斗中让同伴牵制住德卡斯，玩家则操纵艾米尔集中攻击艾莉丝，以防止其使用范围攻击魔法和回复魔法，基本上一个秘奥义招呼过去就会让她疲于回复，之后只要利用她咏唱魔法的间隙猛攻，很轻松就能消灭她。剩下的德卡斯拥有很高的攻防能力，将其体力削减到一定程度必定会遭到秘奥义的反击，只要用回复道具撑过这段时间，那么离他的死期也不远了。

BOSS リヒター



敌人除了攻击力比之前高外，自动回复的效果也有很大的提升，所以一定要和同伴配合攻击，一旦计量槽涨满就释放秘奥义来快速削减他的体力。他最具威胁的一招仍然是秘奥义，中招后一定要及时用道具保证艾米尔和玛尔塔的安全，多利用其咏唱魔法的间隙攻击可以收到很好的效果。

冒险的终结

人格融合后的拉塔特斯克决定继续留在“异界之门”履行自己守护这里的义务，但由于目前世界玛娜能量的缺乏，仅凭他一人之力已经很难办到这件事情。此时站在一旁的李希特拿出了拥有强大玛娜能量的结晶“封魔之石”，准备以自己为楔子来引出其中的能量彻底封印“异界之门”，而这也正是他之前准备在与魔物缔结契约之后，用来关闭“异界之门”的最后手段。恢复善良的拉塔特斯克最终答应了李希特的要求，在许下千年后，如果世界树的能量足以支撑整个世界，并有富裕的能量来封印“异界之门”时，自己就会解开李希特身上的封印的承诺后，我们的故事也终于画上了休止符……



通关特典

和以往的《传说》系列作品一样，在标题画面读取一周目的通关存档可以进入特殊的“Grade Shop”，根据玩家在一周目中获得的Grade值可以开启相应的继承要素。其中“モンスター引き継ぎ”连怪物所装备的饰品也会随之继承下来，因此在最终战前记得将可装备的饰品分配的各怪物身上，特别是贵重的雕像；与战斗经验相关的继承项目只能选择其一，如果不够买“经验值10倍”的话，“コンボ命”就是最佳的替代品，高连击时获得的经验值相当可观，而且配合高难度可再次明显提升；“スキル引き継ぎ”由于剧情的需要，艾米尔与“精灵统领之核”相关的附加属性技能是无法继承的。

项目	作用	GP值
スキル引き継ぎ	继承男女主人公已经学会的被动技能	250
プレイ时间引き継ぎ	继承游戏总时间	20
アイテム数30个	所有道具的最大持有数增加到30	150
消费アイテム引き継ぎ	继承食材和回复道具类的物品	110
ガルド引き継ぎ	继承通关时的金钱	200
レシピ引き継ぎ	继承所有的料理配方	50
称号引き継ぎ	继承已经获得的称号	50
モンスター图鉴引き継ぎ	继承怪物的收集率	10
战斗情报引き継ぎ	继承遇敌次数、最大连击数等资料	10
术技引き継ぎ	继承男女主人公已经学会的特技和魔法	350
最大HP UP	游戏一开始男女主人公的最大HP+500	50
最大HP DOWN	游戏一开始男女主人公的最大HP为160	10
コンボ命	提高战斗连击数的奖励经验值	50
经验值半分	战斗获得的经验值减半	10
经验值2倍	战斗获得经验值2倍	300
经验值10倍	战斗获得经验值10倍	2000
取得GRADE UP	战斗获得的GRADE值增加	20
モンスター引き継ぎ	继承已经成为同伴的怪物和等级	200
全ダメージ2倍	战斗中敌我双方的造成的伤害都为2倍	150
スキットデータ引き継ぎ	继承Skip的收集率	0

隐藏迷宫之一

隐藏迷宫グラズヘイム需要将剧情发展到“二周目第八章”才会出现，迷宫共有10层，在3层和6层有存档点，但是由于离开迷宫后需要从1层重新开始，因此做好准备后一口气完成整个迷宫吧(迷宫可以反复挑战，每次进入宝箱都会再生)！

这里的敌人都是各系别的高级形态，能力远超过普通敌人，进入前一定要有艰苦战斗的觉悟，不过相对的，这里也是练级、抓高级怪物以及获取贵重合成素材的好地方。迷宫的地图每次都会随机生成，必须通过各处的传送点来前进，目的是打倒四个方向最远处的敌人(位于靠近便会战斗的魔法阵上，而且不是普通魔法阵最常见的恶魔敌人)，以出现新的传送点通往下一层。此外，打倒魔法阵中的敌人(无论是不是恶魔系的)都会解除附近宝箱的封印，初期的宝箱大多是一些药品、素材之类的，不过有的宝箱中会有强力的装备出现。

在10层会遇到隐藏BOSS アルブム・アートルム，它的属性是光弱点暗耐性，事先必须调整好装备和特技。敌方只有一人，攻击方式非常多样，也有秘奥义，因此不要吝啬各种回复药品。通常情况下进行到这里我方也是全200级以上了，战斗还是有一定把握的，胜利后会获得玛尔塔的最强武器“キスメット”，同时两位主人公都获得最强的称号“白と黒を制するもの”。

隐藏迷宫之二

在第五～七章分别完成“超探检家”相关任务，这样在第八章就会出现最终的S级任务“真・超探检家の秘宝”！顺便一提的是，在“白砂の大风穴”进行任务需要使用“ソーサラーリング”来烧掉草，使得巨石落下，这样才能出现新的道路并到达最深处完成任务。另外由于任务失败就无法再进行，因此在进行该任务前一定要记得存档。

最终任务的舞台是“黄昏の宫殿”，这里的谜题很简单，用“ソーサラーリング”启动入口两侧的机关便可通过，然后在上方岔路处依次选择右、左、上方向便可完成整个迷宫。途中的宝箱一个也不要错过，其中就有スターブレイカー、ヒーラーリボン这样附加了テクニカル3(TP消费为1)的超级装备。另外注意左右方向最后宝箱附近的固定敌人相当强，接近前先要做好准备。上方的宝箱则是隐藏BOSS，和グラズヘイム同样是アルブム・アートルム，虽然HP稍低，可带了4个超强的怪物，难度反而更高。杂兵ミドガルズオルム的物理攻击和ヴルーム的魔法攻击会给我方造成相当大的威胁，因此队伍中要有人作战设置为“防止敌人使用术”，同时随时注意保持HP。隐藏BOSS掉下的是艾米尔的最强武器“ネザートレイター”，完成本任务后艾米尔获得称号“フウインを解きし者”，玛尔塔则获得称号“秘宝を手に入れし者”，此外还会获得“珍兽にんねこ”。

罗伊德的恋人

第八章进入最终迷宫前回到“イセリア”会让玩家选择罗伊德一起旅行的对象。接着再去“フラノール”会看到选择对象安慰罗伊德的剧情，前作的玩家不可错过哦！

练级与进化

由于在队伍中而又不参与战斗的怪物也可以获得同样的经验值，因此一般我们采用的是带1～2个怪物参与战斗，后面则放较弱的来练级的方式。以下是全部怪兽的进化分支表，其中有★标记的为需要装备相应雕像才可选择，级别则决定了该形态怪兽的最高等级。达到最高等级后无法再获得经验值，如果吃了料理一定要选择进化，否则会一直停留在这个形态而无法改变了。

由于转职到最高级别后还会转职回最初形态，如此循环，因此我们一般会走完每一条分支，最后以最强的形态来作为我们的目标。一般有第4级别的话，我们都会选择这一形态作为最终形态，没有第4级别的话则比较第3级别各形态的特点再决定。这样到最后我们可以获得全部形态的术和技能，还有最终形态的技，培养到高等级时能力也是非常可观的，甚至可以轻松超过同样为200级＋最强称号的男女主角。需要注意的是，还有几个怪兽的形态是惟一的，也就是进化时也只有自身形态可选，不过由于能力的20％继承，不断培养的话能力也会随之上升。

级别	最高等级
1	25
2	50
3	100
4	200

软体族　（対応雕像ダムネイション）

	第1级别			第2级别			第3级别
137	スライム	→	138	ムース	→	142	スライムモールド
		→	139	ジェリー			
		→	140	ウーズ	→	143	★リジイア
		→	141	プリン			
144	リーチ	→	145	ポイズンリーチ	→	146	リーチキング
		→	147	ブラッドサッカー	→	148	ブラッドバウンド
149	ストローパー	→	150	アネモネ	→	152	ラナンティシー
					→	153	★インコグニート
		→	151	ブルーローズ			

魔兽族　（対応雕像フェラルシャドウ）

	第1级别			第2级别			第3级别			第4级别
22	ウルフ	→	23	ブラックウルフ	→	26	フェンリル			
		→	24	ヘルハウンド	→	27	ケルベロス			
		→	25	バッドフット	→	28	★オライアン			
29	ベア	→	30	グリズリー	→	31	ケイブベア	→	34	★ガルフビースト
					→	32	ウェアベア	→	33	ウルフヘジン
35	ワイルドラビット	→	36	コットンテイル	→	37	カーバンクル			
		→	38	ヴォーパルバニー	→	39	★ミカーサ			
		→	40	★ピアレイ	→	41	★グーナ			
42	オーガ	→	43	レッドオーガ	→	46	★リタンダント			
		→	44	イエティ	→	45	フィルボルグ			
47	サーペント	→	48	ヴァイパー	→	49	★コッシュ			
		→	50	リザード	→	51	バジリスク			
					→	52	サラマンダー			
53	キマイラ	→	55	マンティコア	→	56	スフィンクス			
		→	57	グリフォン	→	58	★ヴェルウィルリング			
						54	にんねこ			

恶魔族　（対応雕像カオスロード）

	第1级别			第2级别			第3级别			第4级别
158	グレムリン	→	155	ピットフィーンド	→	156	カコデーモン			
					→	157	パイドパイパー			
		→	159	デーモン	→	160	アークデーモン	→	161	★ヴルーム
162	ラミア	→	163	グライアイ	→	165	ゴルゴン	→	168	★ルビーディア
					→	166	エキドナ			
					→	167	モイライ			
		→	164	エリニュス						

龙族　（対応雕像ブライトフレイム）

	第1级别			第2级别			第3级别			第4级别
169	ファイアドレイク	→	170	ワイバーン	→	172	ワイバーンロード	→	175	★ラグナサンライズ
					→	173	ヴィーヴル			
					→	174	★イシュラント			
		→	171	シーワイバーン						
176	ウェアドラゴン	→	177	エルダードラゴン	→	178	ティアマット	→	179	★ブレイドレックス
		→	180	シャドウドラゴン	→	182	ファフニール			
		→	181	ウィルム	→	183	★ミドガルズオルム			
					→	184	ハイドラ			

灵族　（対応雕像ハートウォードン）

	第1级别			第2级别			第3级别			第4级别
185	ゾンビ	→	186	コープス	→	187	グール	→	190	★バスティアージ
		→	188	スケルトン	→	189	クロスボーン			
191	デュラハン	→	192	ナイトストーカー	→	193	クルセイダー	→	196	★ソードダンサー
		→	194	ダークライダー	→	195	ペイルライダー			
197	ゴースト	→	198	ホーント	→	199	バンシー	→	204	★レヴォナス
		→	200	ファントム	→	201	レイス			
		→	202	アンダーテイカー	→	203	グレイブティガー			

鸟族　（対応雕像アルカナムウィング）

	第1级别			第2级别			第3级别
84	チュンチュン	→	85	ジャブジャブ			
		→	86	ピヨピヨ			
		→	87	レイヴン	→	88	フェニックス
					→	89	★イズィンブラ
					→	90	シムルグ
91	アックスピーク	→	92	エピオルニス	→	94	コカトリス
					→	95	★ムーンロックス
					→	96	ロック
		→	93	ドードー			
97	ハーピー	→	98	フリアイ	→	100	ネヴァーザレス
					→	101	★フェニア
		→	99	セイレーン			
102	ブラックバット	→	103	スティージ	→	106	★ドグマ
		→	104	ウェアバット	→	105	ダイアーバット

水栖族　（対応雕像イノセントブラッド）

	第1级别			第2级别			第3级别			第4级别
107	トータス	→	108	アーケロン	→	110	ダークスティール	→	112	★ソリテアー
					→	111	ザラタン			
		→	109	メガリス						
113	シーモンク	→	114	クラーケン	→	116	★アロガンス			
					→	117	カリュブディス			
		→	115	シービショップ						
118	キラーフィッシュ	→	119	レモラ	→	120	エネケイス	→	121	★ヒプノタイズ
			122	シーホッグ	→	123	オルカ			
					→	124	★ジャスコニアス			
125	メロー	→	126	ニクシー	→	128	ネレイス	→	130	★レクイエム
					→	128	アスレイ			
		→	127	セルキー						
131	オタオタ	→	132	グリンデロー						
		→	133	ゲコゲコ	→	134	オアンネス	→	136	★デイトリッパー
					→	135	バエル			

植物族　（対応雕像グラウンドブレイカー）

	第1级别			第2级别			第3级别			第4级别
1	ブチブリ	→	2	セルレア	→	3	オークロット			
					→	4	トレント	→	5	★マンドセロ
6	ファンガー	→	7	マイコニド	→	8	シュリーカー			
		→	9	トードストール	→	10	★ヴォーデヴィル			
11	エセリアナ	→	12	グラシリス						
		→	13	シャロウグレイヴ	→	14	トランカータ	→	15	★デリリアス
16	マンドラゴラ	→	17	アルウラネ	→	18	コリガン	→	21	★ライラ
					→	20	パック			
		→	19	ハマドライアド						

昆虫族　（対応雕像エッジウォーカー）

	第1级别			第2级别			第3级别			第4级别
59	バンブルビー	→	60	キラービー	→	61	ホーネット			
					→	62	★ヴォイシズ			
63	スコーピオン	→	64	アンタレス	→	65	ギルタブリル			
		→	66	キラーマンティス	→	67	ランバージャック	→	68	★ポップシクル
69	クロウラー	→	70	キャタピラー	→	73	★ニューロティカ			
		→	71	エンブリオ	→	72	ハベトロット			
74	ストーンイーター	→	75	ロックイーター	→	76	アースイーター			
		→	77	アイランドワーム	→	78	★ミアカルバ			
79	スパイダー	→	80	タランチュラ	→	82	アラクネ			
					→	83	★シモライア			
		→	81	ピットスパイダー						

魔法生物族　（対応雕像ジハド）

	第1级别			第2级别			第3级别			第4级别
205	クレイゴーレム	→	206	ゴーレム	→	208	ミスリルゴーレム	→	210	★アイスタイタン
					→	209	タロス			
		→	207	ロックゴーレム						
211	ボルターガイスト	→	212	リビングソード						
		→	213	マキーナ	→	214	モーンブレイド			
					→	215	★メイドインヘブン			
216	オートマトン	→	217	コロッサス	→	218	ゴリアテ			
		→	219	ガーゴイル	→	220	★エピタフ			
221	ミミック	→	223	シェイプシフター	→	222	パンドラ			
						224	ジョーブレイカー			
						225	イグナイター			
						226	マズラー			
						227	エンフォーサー			
						228	リバレーター			
						229	シンカー			
						230	バニッシャー			
						231	バーガー			
						232	アウェイクナー			

最强的是女主角?

LV99时玛尔塔可学会技能“スピードスペル3”，然后装备上“スピードスペル1～3”，再找个有スピードスペル2的装备，咏唱フォトン就是瞬间的事，再强的敌人也经不起这样的无限轰炸……至于TP，别忘了我们还能获得TP消费1的装备ヒーラーリボン。

编 炎骑士 美编 木仙



biohazard 0 zero

“将已经半截子入土的老游戏拿出来热炒，恐怕也只有卡普空才能干得出来”。类似这样的话想必广大读者朋友已经听得耳朵起茧子了，历数卡普空自家那些拿得出手的大作动作，恐怕鲜有哪款游戏逃得掉被冷饭热炒的命运。不过，话虽然这样说，但老卡在移植这些作品的时候依然用心十足。就拿这一次的《生化危机 0》来说吧，不仅 NGC 原版的全部细节均被完完全全地保留了下来，而且还新加入了宽屏显示输出，游戏画面的精细程度更是上了一个台阶。如果你错过了当年 NGC 原作，那么这次就一定不要再错过了！

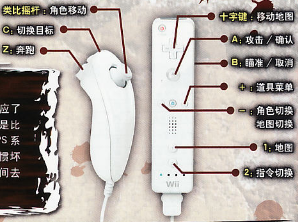
攻略透解 GUIDE THROUGH

生化危机0		Capcom	动作冒险
Wii	バイオハザード 0		日版
	2008年7月10日	1人	3990日元
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

系统介绍

操作方式

既然游戏被移植到了 Wii 上，那么操作方式自然要根据双节棍手柄的键位布局进行一番调整。本作的键位布局与去年的 Wii 版《生化危机 4》有些相似，双节棍手柄一侧主要负责角色的移动，而 Wii 遥控器一侧则主要负责各种指令。因此，本作的角色控制方式对于已经适应了双节棍遥控器操作方式的玩家来说是比较容易上手的。但对于那些已经被 PS 系手柄和 NGC 原版作品的操作方式“惯坏了”的玩家来说，就需要花上一些时间去适应了。



流程详解

由于本刊曾在 2003 年的总第 70 期上刊登了 NGC 版原作的剧情攻略，故这一次的攻略中将以流程解说为主。又因为本作的难度相对较高，考虑到一些对“《生化》系列”较为陌生的新手玩家的需要，本攻略对取得各种道具的方法进行了较为详细的描述，希望能够对大家有所帮助。

列车

●由于开篇场景是在列车上，因此玩家的行动路线较为简单。在存档点房间所在车厢 A01 一端的尸体身上可以捡到一把钥匙“列车のカギ”，用以打开通往后方车厢的门锁。触发瑞贝卡被比利解救的剧情之后，需要从车窗上到列车顶部接通电源。由于接通电源后会引发角色跌入列车厨房 A02 并被困在此处的剧情，因此建议选择操纵瑞贝卡前往车顶接通电源，而比利则留下来负责车厢内的搜索工作。



●位于 2F 的餐车厨房与 1F 的厨房准备间 A03 有小型升降机相连，二人可以通过此设施交换道具。利用在厨房内得到的“车掌室のカギ”可以打开列车长的房间 A04 拿到“车掌の包”。由这里的隐藏梯子可以来到 2F 酒吧 A05。在酒吧外车厢 A06 中得到的錐子“アイスピック”是打开厨房门的必要工具。房间内还可以取得猎枪、和一些草药。取得錐子并返回酒吧会遭遇巨大的变异蝎子，恶战在所难免。



BOSS战・变异蝎子

蝎子的体力不算高，对付起来也较为容易。只要退到房间尽头，在它发动攻击的前一个瞬间用刚刚得到的猎枪瞄准头部弱点射击即可。反复多次就可将其击毙。注意蝎子最后的挣扎是带有攻击判定的，小心不要被它的尾钩伤到。



©CAPCOM CO.,LTD.2002,2008 ALL RIGHTS RESERVED.

●战胜蝎子之后可以得到一把钩子"パネルオープナー"，用它可以打开厨房准备间中的通道盖板，并由此来到货舱 A07。在此处的狗笼调查可以得到一枚金环"ゴールドリング"。穿过货舱来到车尾 A08，通过两人协力可以得到绳枪"フックショット"。首先将行动指令设置为"单独行动"，然后控制一名角色开启一旁的机关，再迅速切换另一名角色摘下解锁挂钩上的绳枪。

●在客舱一端 A09 的破损车窗处使用绳枪可以来到车厢顶部，调查破损处进入下面的房间 A10 可以得到装有银环"シルバーリング"的首饰盒，将两枚金属环安装在之前得到的皮包上即可得到钥匙卡"ブルーカードキー"，利用这张钥匙卡可打开通往车头 A11 的门。在车头触发剧情后，需要在有限的时间内分别在列车两端的终端机上输入刹车制动指令。如果选择让瑞贝卡前往车尾，那么途中就会触发与丧尸化的爱德华遭遇的情节。刹车的指令是分别按照随机出现的数字输入十个数字；只要令输入的数字之和等于显示屏上给出的数字即可。需要注意的是，车头的输入端显示屏已经破损，需要玩家心算累加结果。成功打开列车的刹车制动后，就会触发剧情，随后进入干部养成所。





●利用红色钥匙可以打开位于 1F 大厅右侧厨房 B10 以及 2F 中央演讲厅左侧走廊尽头副所长办公室 B11 的红门。

●在厨房中可以捡到打火机的燃料"ライターオイル"；在副所长办公室的驯鹿头标本上则可以获得钟表指针"铁细工の针"。

●将打火机燃料注入比利随身携带的打火机后可以点燃手摇升降机所在房间中一侧房门旁的烛台，从而进入图书室 B12。推开图书室中的书橱可以得到"《GOOD の书》"，调查此书得到一对"白の翼"。将其与半块"白の像"组合可以得到完整的白色雕像。

●在钟楼控制间的座钟表盘上安放刚刚得到的钟表指针，然后拨动指针使其显示八点十五分即可打开 2F 右侧小会议室 B13 以及 1F 左侧放映间 B14 的门。

●在 2F 右侧小会议室可以得到微缩胶卷"マイクロフィルム B"。随后来到位于 1F 的放映间，在投影机处使用入手的两个微缩胶卷，可以得到一张"MO ディスク"和一张演讲厅座次号码排列图。返回演讲厅，在讲台处的终端机上使用 MO 可以得到随机生成的密码，然后对照座次号码排列图让两名角色共同输入密码。成功后可以令养成所内所有被骑士盔甲封住的门解锁。

●由演讲厅左侧来到所长办公室 B15，按照办公桌上的棋盘布局推动房间内的棋子可以得到一本"《EVIL の书》"，调查此书可以获得"黑の翼"。将"黑の翼"与"黑の像"组合可以得到完整的黑色雕像，然后将黑白两尊雕像放在位于中央大厅 2F 女神雕像的天平上可以打开隐藏在马库斯所长画像后面的地下通道。

●来到位于地下通道长廊尽头处的刑讯室 B16，需要让比利将瑞贝卡从通风口送到对面的房间 B17。操纵瑞贝卡开启场景中的供电装置（密码：上上下上上），即可打开刑讯室外侧房间 B18 的门，以及关闭锅炉间 B19 喷出的高压蒸汽。随后触发剧情，需要操纵比利迅速前往对面房间的下一层 B20 去搭救瑞贝卡。

●养成所地下 B2 的动物雕像谜题 B21 需要比利按照动物雕像的介绍来推算谜题的答案（正确的顺序是：鹿、狼、马、狮、蛇、鹰），并依次用打火机点火。成功后可以在开启的闸门内房间中得到石板"忠诚のレリーフ"。

●在锅炉间下方 B3 走廊旁的房间 B22 中可得到一把红色钥匙"ロッカーのカギ"，利用此钥匙可以在走廊尽头的模拟战训练场控制室 B23 内得到一个手提箱，调查箱子底部即可得到开启密码，从而获得手枪强化改造部件。由于下方的模拟战训练场中有猎杀者出现，因此建议让体力高的比利携带重武器前往，留下瑞贝卡在控制室控制闸门即可。开启里面的机关后可以得到一把蓝色钥匙，用这把钥匙可以打开 2F 艺术品陈列室的蓝门。

●进入蓝门后，首先到小会议室隔壁房间 B24 取得手柄"万力のハンドル"，然后利用此道具在走廊里侧的工具间 B25 获得石板"服从のレリーフ"。

●走廊中央的钢琴室 B26 机关需要两人协力完成。首先让比利弹奏钢琴打开机关，然后让瑞贝卡取得密室中的蓄电池"バッテリー"，最后令比利再次弹琴打开机关即可。

●在 1F 大厅正门外右侧的升降机旁安装蓄电池可以将升降机中的箱子降到地面，然后将箱子推到左侧的石柱旁，爬上去即可得到第三块石板"规律のレリーフ"。

●穿过 3F 蓄水池大厅来到天文台 B27，在下层安装三块石板即可起动机关打开通向研究所的道路。

关于角色

能够在游戏过程中同时控制两名角色移动并随时切换，这就是本作的特色所在。不过，如果对游戏不够熟悉，那么这个独特的"一控二"系统就势必会成为所有麻烦的根源。游戏中的两名主人公在身体素质上有明显的差异。比利的体力比瑞贝卡要高出许多，而瑞贝卡虽然身材娇小，但行动却相对灵活一些。此外，强壮的比利可以推动一些比较笨重的物体，而作为 S.T.A.R.S 部队医护兵的瑞贝卡则可以调配恢复体力用的草药以及各种化学试剂。由此可见，只有熟悉两名角色的能力区分才能更好地攻关游戏，如果不假思索地胡乱运用角色的能力，则会导致出现一些不必要的麻烦。对于那些追求最速通关的核心玩家来说，对角色能力的合理利用显得尤为重要。

养成所

●穿过养成所 1F 中央大厅 B01 右侧的餐厅 B02 来到杂货间 B03，在此处可以得到半块"黑の像"以及霰弹枪。

●大厅 2F 左侧的房间内可以得到一把方形接口的摇柄"クランクハンドル"。利用此摇柄可以在 2F 中央演讲厅 B04 左侧带有手摇升降机的房间 B05 中将体重较轻的瑞贝卡送至 3F 的钟楼控制间 B06。

●在手摇升降机所在的房间中可以得到微缩胶卷"マイクロフィルム A"和重要文件《所员への通达》，从中得知座钟机关的密码——八点十五分。

●穿过花园 B07 来到 3F 蓄水池大厅 B08，可以解锁楼梯下方通往中央大厅 2F 的房门。



●在位于 2F 的艺术品陈列室 B09 可以得到榴弹发射器和半块"白の像"。

●与比利汇合后返回 3F 蓄水池大厅，让力气较大的比利摇起吊索可以让瑞贝卡在蓄水池的吊笼下捡到红色钥匙。随后触发剧情：毫无防备的瑞贝卡被突然出现的变异蜈蚣捉住。

BOSS战·变异蜈蚣

由于蜈蚣会不断蹂躏被捉住的瑞贝卡，因此要速战速决。建议在触发此剧情之前给比利装备好霰弹枪以及足够的弹药。蜈蚣的攻击方式主要是利用前爪和尾钩的横扫，比较容易躲避。战斗开始后利用蜈蚣停下的时机瞄准它上半身的弱点猛轰即可将其搞定。



关于水蛭丧尸

作为到目前为止仅仅在本作中出现过的物种，水蛭丧尸是一种十分令人头疼的敌人。一方面，它那诡异的行动方式和波及范围较大的攻击判定使其难以轻易躲避。另一方面，其较高的体力也使得对付起来要耗费更多的弹药。其实，这种难缠的敌人也有专门克制它的利器，同样是首次出现在系列作品中的燃烧瓶就是专门为了对付水蛭丧尸而准备的。尽管燃烧瓶的制作方法略显繁琐，但它却能令玩家在不动用其他武器的前提下迅速杀伤水蛭丧尸。



通关奖励1 以任意难度通关，即可开启隐藏的水蛭猎人模式。玩家需要操纵两名角色在养成所内收集一百枚水蛭标本。如果玩家通过的游戏难度为 Normal 或 Hard，那么还可以在开启隐藏模式的同时得到一把更衣间的钥匙。利用此钥匙可以在列车中为角色更换服装。

研究所

●研究所的正门需要二人协力才能打开。令其中一名角色到花园右侧的亭子处踩住石板，然后让另一名角色进入研究所中央的礼堂 C01。由于在礼堂中将会遭遇巨大化的变异蝙蝠，因此建议将瑞贝卡留在门外。

BOSS战·变异蝙蝠



对付变异蝙蝠建议用瞄准基线较高的猎枪，可以更好地瞄准目标。BOSS 的攻击力不算很高，但由于是在半空中，所以需要注意瞄准以节约弹药。当它释放出小蝙蝠之后，需要用手枪尽快将其消灭以避免对瞄准的干扰。

●战斗结束后，在礼堂的正门口位置使用绳枪可以爬上研究所的屋顶。从这里的梯子来到后院可以开启电闸令电梯开始运转。乘坐电梯进入研究所后，利用绳枪来到研究所 B1，在资料室 C02 与手术室 C03 之间有小型的物品升降机，便于两名角色交换各种道具。

●在实验室可以得到存放有蓝色水蛭标本的瓶子“青いヒルのカプセル”，需要让瑞贝卡利用红、绿两种药品配制的“剥离剂”才能取得里面的蓝色水蛭标本，研究所内及之前的养成所内均设置有存放两种颜色药品的容器。按下 B1 走廊 C04 石栏旁的开关可以开启楼下的隐藏通道，在通道尽头的门上使用蓝色水蛭标本即可进入所长室 C05，此处可以得到元件“入力调整コイル”。进入所长室里侧的房间还可以在雕像手中得到绿色水蛭标本。

●利用绿色水蛭标本可以打开停尸间 C06 的房门，在此处可以得到一罐灭菌剂。来到 B1 中央的实验室 C07，在毒气舱室外的设备中注入灭菌剂可以令舱内空气净化，然后得到钥匙“饲育室のカギ”。进入饲育室 C08 后首先要面对猎杀者的袭击，结束战斗后在房间中得到一枚密码锁的表盘“ダイヤル”。将表盘安装在位于 B2 的密码门上，然后输入密码：右转 4、右转 8、左转 6、左转 3（密码详见《ヒルの育成记录》，文件在 B1 实验室中获得），开门来到缆车站台 C09。



●启动站台一侧墙壁上的电闸开关可以令缆车上方的活动栈桥与平台对接，并且在缆车旁得到元件“出力调整コイル”。在控制室下方的大洞处使用绳枪进入上层的控制室 C10 内，在控制台上安装两个元件即可令缆车运转。

关于变异蟾蜍

在游戏后期的处理场中，有几处带有水源的场景中会随机出现巨大的变异蟾蜍。这种怪物虽然行动不算敏捷，但却具有一击必杀的能力。不论是比利还是瑞贝卡，只要被它伸出的长长舌头缠住，那就只有 GAME OVER 一条路。所以，一定不要在带有水源的场景中作过多的逗留，尽可能避免与这种无赖生物的接触。



工厂&处理场

●进入缆车前触发剧情，随后需要操纵瑞贝卡单独行动。重新返回上层的控制室安装好散落的元件后进入车厢，在尸体旁可以得到麦林手枪（マグナム），接下来启动缆车来到工厂。

●在工厂的升降机 D01 监视器工作间可以取得钥匙“工场のカギ”，然后来到控制室使用此钥匙将升降机提升到地面。乘坐升降机来到 B4 的 D02 会触发与副队长恩里克相遇的剧情，在场景中取得钥匙“エレベータ起动キー”之后开启电梯，随后会遭遇暴君试作型。

BOSS战·暴君试作型



暴君试作型拥有十分强大的攻击力，但相比完成形态的暴君来说，它的行动比较迟缓，体力也不算高，因此只要灵活跑位即可轻易地躲开它的攻击。使用在缆车上得到的麦林手枪可以迅速将其击倒。

●乘坐电梯来到 Lv.4，在电力控制间 D03 需要解开一个谜题，需要设法在三次选择按键后将所有红灯变成绿色。

●在 B8 与比利汇合后返回 B7 水闸控制间 D04 完成推箱子的谜题，下面的铁箱子只有比利才能够推得动。解开谜题之后可以得到转盘把手“バルブハンドル”。随后返回 B6，在“L”形楼廊 D05 中的小门处使用转盘把手开门进入回形控制塔 D06。由梯子来到其中的 B5，瑞贝卡可以在场景中的红色钢瓶处采集到“赤い药品”。接下来在 B9 会再次发生与暴君试作型的战斗，不过这一次让比利对付就可以了，战斗依然毫无难度可言。

●消灭暴君试作型之后来到回型控制塔的 B8 取得电脑板“コンピューター基盘”，然后回到 B7 并在相应的装置上安装电脑板起动此处的小型搬运箱。接下来利用搬运箱将瑞贝卡送至水闸控制间 D07 关闭水闸。



●在水闸控制间外面的房间可以采集到蓝色药品，从而与红色药品配制出硫酸。在同一房间内还可以得到工业用水，将工业用水与硫酸组合得到蓄电池用的稀硫酸溶液。随后切换角色，操纵比利从另外一条路绕道此处，两人来到下一层房间协力取得高处隔板上的蓄电池“高出力バッテリー”。将稀硫酸溶液注入蓄电池令电池活化。然后来到存放铲车的房间 D08，将蓄电池安装在铲车上，通过两人协力取得放在高处的磁卡。随后对角色身上的装备进行一番整理，然后由控制塔底层的出口穿过水坝，用磁卡开启锁住的门，之后就会迎来与最终 BOSS 的决战。

最终BOSS战：马科斯所长·水蛭女皇



第一形态 对付第一形态的 BOSS，如果有充足的弹药，那么最好的办法是从正面利用连续不断的射击将其迅速击倒。否则 BOSS 那威力巨大的攻击会让同时行动的两名角色陷入十分被动的局面。如果弹药和回复道具不足，那么就只能采取迂回战术让比利与其周旋了。打倒 BOSS 之后，需要二人捡起地上的逃生闸门钥匙来同时打开闸门。起动升降机后触发剧情，随即进入第二阶段。

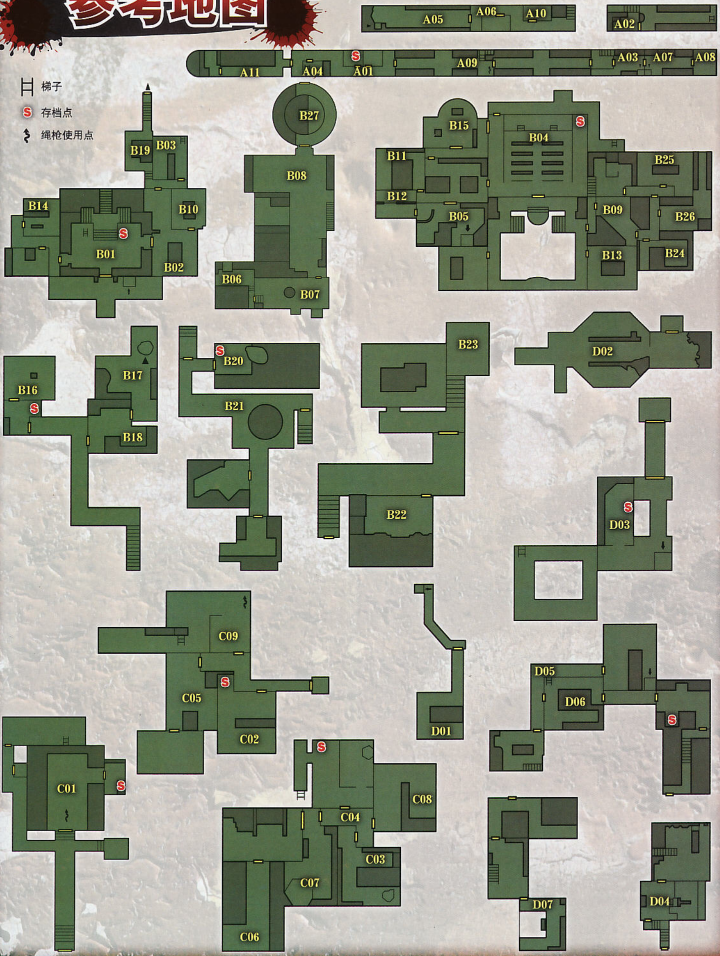
第二形态 第二形态的 BOSS 可谓非常疯狂，这一阶段需要向它不断射击直至剧情出现为止。

第三形态 这一阶段的战斗需要操纵比利不断吸引 BOSS 的注意力，以便让瑞贝卡有充足的时间去打开天井的四个闸门开关。对于高难度下的这场战斗来说，最大的问题就在于弹药不够充足，因此一定要灵活跑位才行。当天井的闸门开关被全部打开之后，便迎来了水蛭女皇的末日。



通关奖励2 在水蛭猎人模式中，获得 a 级评价可以令游戏中得到的全部武器均为无限弹药；获得 b 级评价则可在列车中得到一把麦林手枪；获得 c 级评价可以在列车中获得一支弹药无限的猎枪；获得 d 级评价则会获得两把无限弹药的手枪；如果得到的评价为 e 级，那么还可以在游戏各个场景中捡到冲锋枪的弹夹。

参考地图



通关奖励3 同NGC 原版一样，在游戏中获得高评价的最直接手段就是尽可能节省时间，只要确保在通关时间在三个小时以内即可获得S级评价！在游戏中获得S级评价可以获得一支无限弹药的火箭筒；如果通关评价为A级，那么则会得到一支无限弹药的冲锋枪；以A级一下评价通关则只能获得一枚更衣间的钥匙。

文 小望 编 炎骑士 美编 小鱼仔



GUNDAM BATTLE UNIVERSE

ガンダムバトルユニバース

作为系列的最新作，这款游戏不仅延续了系列的一贯风格并保留了全部的优点，还加入了玩家们期待已久的诸多幻之机体。能够在掌机平台上制作出拥有如此高素质的动作游戏，足见厂商是下足了工夫的。游戏依然可以对应前作的存档，这对于系列的老玩家来说实在是再贴心不过的设定了。当然，就算是第一次接触本系列的新手玩家，也可以借助教学模式逐渐领会游戏的操作细节。不论是热衷高达题材的玩家还是仅仅对动作游戏有爱的人，这款游戏都是PSP平台上不可错过的精品！

高达 战斗领域	NBGI		动作
PSP	Gundam Battle Universe		日版
	2008年7月17日	1～4人	4800日元
	对应无线联机		推荐玩家年龄：15岁以上

操作介绍

基本键位说明

操作	效果
十字键	机体移动
摇杆	切换锁定目标
○键	主武器
□键	副武器
△键	格斗攻击
×键	跳跃
L键	防御
R键	锁定
START	菜单
SELECT	僚机指令
L+○	蓄力射击(一格SP)
L+△	蓄力格斗(一格SP)



操作	效果
L+□	切换主武器
L+×	蓄力推进(一格SP)
×+□	变形
△+○	SP攻击(一条SP)
L+△+○	HYPER模式(两条SP)

进阶操作指南

指令名称	操作	说明
喷射冲刺	↑↑	连续按任意方向键两次可以朝该方向冲刺
疾速上升	L+↑↑	垂直上升，一般用来跳上高台，在宇宙或者水中也很实用
疾速下降	L+↓↓	同急速上升
预测射击	锁定后长按○	对于移动中的敌人打提前量的技巧，如果是狙击武器可以使用方向键来手动预测
弹道炮击	↑+○	以较高的弹道发射炮击，可以绕开障碍物，也可以应用到其他方向键。
浮游炮(攻击)	↑+□	按□键释放浮游炮之后，环绕在敌人周围，等进入攻击位了再按□键发射
浮游炮(待机)	□	按□键释放浮游炮之后，环绕在自己周围
浮游炮(防御)	无锁定目标时□	νガンダム专用，正四面体防护罩

游戏画面说明

1 自机信息 这里显示的是玩家自己的机体的HP和SP。HP是任务评价的主要因素，会随着减少的程度而改变颜色，当下降到30%以下红血状态时就会发动ADDITIONAL类技能。SP槽会随时间逐渐增长，其速度与角色的SP属性有关，当然也可以通过击破敌机来增长。

2 僚机信息 可以看到僚机的HP，旁边的小方格是当前执行的僚机指令，相关详细说明可以看系统介绍。如果有多场战斗的话，即使被击破的僚机也会在进入下场战斗后恢复一定的HP。

3 雷达 蓝色三角表示玩家的机体，箭头指向代表自机朝向。敌人会以红色表示，如果机体雷达的性能不够的话需要玩家通过雷达来判断敌人的位置。旁边的纵轴显示的是各机高度。

4 武器信息 分别显示主副武器的残弹和最大载弹量，如果用完了必须等待重新上弹，也可以通过L+□切换主武器。本作新增了将光束武器和实弹武器用图标更直观地表示出来的设定。

5 喷射槽 跳跃和冲刺等动作都会使其增加，可以通过机体改造来提高，通过"スラスター出力"和"スラスター速度"两项的强化，可以减少喷射的消耗和加快推进的速度，使喷射效果明显提升。



7 目标信息 战斗中按R键可以锁定敌人，而被锁定的目标的信息就会显示出来。一般有目标机体名称和HP，有些还会有人物名字，对于一些超级王牌机师的名字最好了熟于心，看到就要毫不犹豫地放SP攻击。如果开启了捕获模式的话，可捕获机体也会在这里以紫色字体显示出来。

6 任务时间 显示本次战斗所剩余的时间，一般设定得比较充裕，有足够的时间完成战斗。不过由于剩余时间同样是任务评价中重要的因素之一，所以还是尽量用最少的时间来完成任务吧。

8 任务目标 根据不同任务，可能会有攻击目标或者保护目标，而目标的HP都会在这里表示出来，使玩家能够更直接地了解任务内容，也能够更方便地控制任务进程。

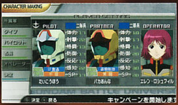
©创通・サンライズ

攻略详解

新建角色档案

建立新档案时需要依次输入角色的所属部队、角色类型、人物能力数据以及姓名，并且选择僚机机师和操作员的类型，依据不同的搭配会有不同的技能效果。建立角色后就可以进入游戏了，因为本作中可以直接跨越年代选择游戏而不需要按照时间顺序，所以将11个势力的年代图列出来，大家可以根据自己喜好来选择。要注意的是，由于0087有三个势力，如果想全部势力通关的话必须开三个存档。

所属年代	势力阵营一览
0079	联邦、吉翁
0083	联邦、提拉兹
0087	奥古、提坦斯、阿克西斯
0088	奥古、新吉翁
0093	联邦、新吉翁



机体改造

每场战斗后，根据不同的评价，参战的机体都能获得一定数量的强化点数，玩家可以使用强化点数对机体进行改造

名称	说明
HP	机体的耐久力
实弹防御	对于标注为"SOLID"的实弹兵器的防御力上升，包括对爆炸类武器所产生的爆风的影响
ビーム防御	对于标注为"BEAM"的光束兵器的防御力上升，包括光束护罩的防御能力
机动性	机体的移动速度
スラスター出力	喷射槽的使用时间
スラスター速度	喷射时的移动速度
レーダー性能	影响锁定范围
バランサー	代表着地硬直
旋回速度	代表机体回转速度
威力	武器攻击力
命中率	提高武器命中精度，对于预测射击的效果尤其明显
连射回数	增加武器的连续攻击次数
弹速	实弹和光束兵器的射速上升
リロード性能	弹药装填的时间
弹数	一次性携带弹药的数量，是与"リロード性能"相辅相成的数据
盾耐久力	盾牌的耐久力，如果经常使用防御的话就需要优先强化

技能系统

同样是本作新增加的系统，搭配合理的话效果绝对可以逆天。根据发动条件不同，每个机师都有PASSIVE类和ADDITIONAL类两个技能，其中前者是常时发动的，而后者的发动条件为HP30%以下，具体表现是角色身上冒黄光。在战斗时如果没有一口气将敌人消灭，有名字的机师一般都会发动技能，在不清楚对方能力的情况下千万不要贸然接近，如果对方无敌或者HYPER化的话还是离得远一点比较好，然后指挥僚机先尝试着攻击，再根据情况做出判断。以下是技能列表，有些能力相当好用，比如PASSIVE类中的"IF贯通"、"スナイパー"和"猛打"以及ADDITIONAL类中的"共振"、"やらせはせん"和"激情"。而像错乱这种技能还是能避免就避免吧。



ADDITIONAL类

やらせはせん	一定时间内无敌
觉醒(NT)	HYPER模式强制发动，效果时间为正常状态下的1/2
共振(NT)	NT驾驶员搭乘机体彼此之间造成的伤害为正常状态下的2倍
激情	SP槽200%全回复
再强化(强化人间)	HYPER模式强制发动，效果时间为正常状态下的1/3
愤怒	HYPER模式强制发动，效果时间为正常状态下的1/4
奋起	机体HP得到总量20%的回复
不屈	机体HP降至0时复活，HP为1
错乱	强制发动SP攻击
修复	HP得到总量20%的回复，盾的耐久度全恢复
激昂	攻击力提升至正常状态下的1.2倍

PASSIVE类

スナイパー	预测射击时光标移动速度提高一倍，敌盾防御时给予120%伤害值，未防御时受到的伤害为正常状态下的2倍
猛打	格斗攻击不会被弹返，敌盾防御时给予120%伤害值，未防御时受到的伤害为正常状态下的2倍
冷酷	对倒地敌人追加攻击的伤害为正常状态下的2倍
非情	对倒地敌人追加攻击的伤害为正常状态下的1.5倍
IF贯通	光束兵器对有I力场防护罩的敌机造成30%的伤害并减少I力场防护效果
强袭	对MS以外的敌方设施伤害为正常状态下的2倍
精神力	Hyper模式以外的SP槽消费量减少到正常状态下的75%
集中力	SP槽回复速度为正常状态下的1.2倍
ジャンク屋	载弹量为正常状态下的1.5倍，但装填时间同样延长至1.5倍
索敌	锁定距离为正常状态下的2倍
疾风	推进器冲刺速度上升但喷射槽消耗速度增加
高机动	推进器消耗速度减少到正常状态下的75%
クイック	机体旋回速度的提升效果变为正常状态下的1.5倍
姿势制御	机体平衡的提升效果变为正常状态下的1.5倍
冷静	敌机释放的扩散光束和照明弹对自身无效
器用	敌机释放的粘着弹和网弹对自身的停止时间效果减半
工作员	自身释放的粘着弹和网弹的有效时间提高至1.5倍
ゲリラ屋	自身释放的粘着弹和网弹的有效时间提高至2倍
感应(NT)	NT驾驶员搭乘机体彼此之间造成的伤害为正常状态下的1.2倍
身轻	机体可以进行3段喷射跳跃
超反应	倒地回避指令必定成功

僚机指令说明

指令名称	行动说明
GRAPPLE	格斗攻击优先
SHOOTING	射击攻击优先
DEFENSE	防御回避优先
SP ATTACK	SP攻击优先

前作中的僚机可谓让人又爱又恨，作为火力支援和吸引敌人的主要手段，僚机是不可或缺的，但是有的时候需要拖延时间等待全部敌人出现，又或者是ACE机师就在眼前的时候，僚机却经常作出与你思路相悖的举动。而本作新增加的系统，僚机指令能使你身边的同伴变得更加有用。僚机指令具体操作方法是：在锁定目标后，按住SELECT键并且按下相应的方向键来指挥僚机。如果你不希望面前的敌人马上被消灭，可以指挥僚机防御和回避；如果面前的敌人太过强势，你可以让僚机以近身格斗吸引对方注意；而当你希望速度解决对手时，可以和僚机一起使用SP攻击。也许僚机指令系统还有些许不足，但是已经大大提高了战斗的效率，尤其在难度提升的本作中，灵活利用此系统更是十分重要。

预测射击

超级实用的系统，具体操作是锁定目标后按住○键少许时间，就可以看到准心会向敌人的移动方向进行预判瞄准，配合武器命中率和提升，完全可以做到百发百中。可惜在本作中被削弱不少，尤其体现在狙击系武器上，玩家需要在按住○键后依靠方向键来手动调整射击方向。虽然如此，预测射击依然是战斗中最实用的技巧。不过需要注意的是，预测射击只是根据敌人的运行轨迹做出的判断，如果对方突然改变运行方向的话预测射击很有可能落空。对应的方法可以是等敌人喷射完毕或者着地的瞬间进行攻击，当然，最好的办法还是通过提高武器的弹速来最大程度地减少敌人躲避的时间。

格斗攻击

虽然近距离格斗可以有效杀伤敌人，但使用时的破绽较大。毕竟挥刀时自机还是有攻击判定的。一般来说，比较常用的技巧是连续躲避接近后，使用L+×的操作迅速近身，同时按△开始攻击，如果击中的话最多可以连两次格斗COMBO。建议改造时兼顾一下近身武器的威力强化，更能提高格斗战的效率。在吉翁初期的战斗，或者面对有I力场防护罩的机体的时候，格斗攻击都是不错的选择。

增加战力

游戏中许多MA的攻击力都很高，尤其是红色角马十分好用，操作MA战斗时只要按住L键就能自动朝向锁定目标，如果玩家还是觉得不顺手，也可以把MA丢给僚机去操作。另外，活用通关后解除限制的SFS也是一个好办法，既增强了攻击力，也变相给自己加了层防御手段。这方面主推炮台类，某些SFS改满后绝对是作战的必备装备。

ラビアンローズ

0083连邦的这关肯定很多玩家都卡在A级别上了，这关的敌人依次是前方的3架リックドム，地图左下角的2架ザク和3架ドラッシェ，击破战舰后还会在地图右下角出现2架ドラッシェ和4架ゲルググM，只要摸清了敌人的出现规律，那么上S级还是不在话下的。

评价系统

本作中大大提高了获得SS评价的难度，相信有不少玩家会抱怨，明明HP和时间的奖励都是10000，追加奖励也拿到了，但评价却只停留在S级的标准上。这里为大家介绍一下取得SS评价的条件和技巧。首先，本作中取消了机体倍率的设定，不像前作可以使用突破下限这种比较弱的机体靠高倍率来刷分数，所以这次还是尽量使用改满的机体。其次，通关结算画面中，HP和时间奖励等位于画面左边的分数拿满只是前提条件，更重要的是画面右边的MS击破得分。细心的玩家一定会注意到，经常会发生例如击破了7架GM，但是得分却不是7的倍数的情况。这个是因为敌人在出现后，击破得越早得分越高，一般来说，平均下来每架MS的击破分在1000分以上，才是得到SS评价的正常范围。最后，就是一定要尽可能将全部敌人都击破，比如有些关卡，战舰会不断放出MS，一般要等到ACE机师出来才是最后阶段；又比如某些关卡会有不起眼的炮台或者飞行器，所以建议大家一定要将机体的雷达性能尽可能提高，另外就是尽量多到处转转搜寻漏网之鱼。

综上所述，本作取得SS评价要遵循的步骤也就很明显了。当然，第一次接的任务，SS一般是打不出来的，建议到后期使用强力机体再来挑战比较好，最好还是用已经解除了年代限制的。然后，一定要先熟悉关卡情况，知道敌人有几批，什么时候是最后一批等等都要了如指掌。战斗时，该速杀的一定要快，出来的敌人尽量一击必杀，不然产生倒地硬直的话就是好几秒的时间，使用的武器攻击力最好过1000；而该拖延时间的就要慢，一定要等敌人全部出来，必要时可以不带僚机以免误事。

希望以上这段话对追求完美的玩家能够有所帮助，不过最后要说的是，由于SS的条件实在过于苛刻，打不出来大家也不必强求，反正隐藏要素要求的只要S级评价就够了。

由于本作与上作在0079到0087年代间的任务流程完全没有区别，所以也就不再详细地对这些任务进行说明介绍。在这里仅将这三个年代所有的分支简单地列举出来，方便有需要的玩家。如果需要更详细的资料，大家可以参考2007年第22期(总第189期)杂志中的前作攻略。

0079 联邦

ジャブローに散る
A路线：击破全部潜水艇，出现浅蓝色A区域
B路线：击破总计6架MS和全部潜艇，再击破增援的シャア后，出现深蓝色B区域

强行突破作战
A路线：前往ムサイ左侧战斗，击破增援的フランシィ，出现浅蓝色A区域
B路线：前往ムサイ左侧战斗，击破增援的マサヤ・ナカガワ，出现深蓝色B区域

チェンバロ作战
A路线：第二场战斗中，破坏中央的攻击目标后，出现浅蓝色A区域
B路线：第二场战斗中，破坏中央的攻击目标后，打开全部闸门并且不要击破出现的ガトー，出现深蓝色B区域

星一号作战
A路线：全灭敌人，出现浅蓝色A区域
B路线：全灭敌人，出现深蓝色B区域



0079 吉翁

ジャブローに散る
A路线：确保マッドアングラー离开，出现浅蓝色A区域
B路线：全灭敌人，出现深蓝色B区域

ソロモン防卫
A路线：第二场战斗全灭敌人，出现浅蓝色A区域
B路线：第一场战斗结束从11点钟方向的入口进入，第二场战斗在基地被破坏以及全灭敌人前打开所有闸门，出现深蓝色B区域

宇宙要塞ア・バオア・クー
A路线：不击破白色要塞，出现浅蓝色A区域
B路线：击破白色要塞，出现深蓝色B区域

0083 联邦

ソロモンの悪梦
A路线：全灭敌人，出现浅蓝色A区域
B路线：全灭敌人，出现深蓝色B区域

强袭、阻止限界点
A路线：击破全部初期敌人，出现浅蓝色A区域
B路线：全灭敌人，出现深蓝色B区域

驱け抜ける岚
A路线：击破全部初期敌人，出现浅蓝色A区域
B路线：全灭敌人，出现深蓝色B区域



0083 提拉兹

ソロモンの悪梦
A路线：击破所有战舰，出现浅蓝色A区域
B路线：全灭敌人，出现深蓝色B区域

强袭、阻止限界点
A路线：灭敌人，出现浅蓝色A区域
B路线：全灭敌人，出现深蓝色B区域

驱け抜ける岚
A路线：击破所有战舰，出现浅蓝色A区域
B路线：全灭敌人，出现深蓝色B区域

0087 奥古

キリマンジャロの岚
A路线：全灭敌人，出现浅蓝色A区域
B路线：全灭敌人，出现深蓝色B区域

シロッコ、立つ
A路线：击破全部初期敌人，出现浅蓝色A区域
B路线：全灭敌人，出现深蓝色B区域



宇宙を驱ける
A路线：击破全部初期敌人，出现浅蓝色A区域
B路线：全灭敌人，出现深蓝色B区域

0087 提坦斯

キリマンジャロの岚
A路线：全灭敌人，出现浅蓝色A区域
B路线：全灭敌人，出现深蓝色B区域

宇宙を驱ける
A路线：全灭敌人，出现浅蓝色A区域
B路线：全灭敌人，出现深蓝色B区域



0087 阿克西斯

ゼダンの门
A路线：击破所有战舰，出现浅蓝色A区域
B路线：继续击破增援的敌人，出现深蓝色B区域

宇宙の涡
A路线：敌人全灭后直接结束本关
B路线：等战舰アーガマ出现后前往指定地点

宇宙を驱ける
A路线：全灭敌人，出现浅蓝色A区域
B路线：全灭敌人，出现深蓝色B区域

0079获得机体一览

日文名称	英文名称	入手方法
ガンダム	GUNDAM	《ジャブローに散る》过关
プロトタイプガンダム	PROTO TYPE GUNDAM	《ニュータイプの威胁》评价S以上
ガンダム(MC仕样)	GUNDAM(MC)	0079联邦路线完成
G-3ガンダム	G-3 GUNDAM	《星一号作战》评价S以上
ガンダム4号机	GUNDAM 04	《强行突破作战》评价S以上
ガンダム5号机	GUNDAM 05	《チェンバロ作战》评价S以上
マドロック	MUDROCK	《ジャブローに散る》评价S以上
陆战型ガンダム	GUNDAM(G)	《荒野の迅雷》、《黄昏の岛々》、《雨のベルファスト》过关
陆战型ガンダム(ジム头)	GUNDAM(G)GM—H	《ラスト・リゾート》过关
ガンダムEz-8	GUNDAM EZ-8	《ラスト・リゾート》评价S以上
アレックス	ALEX	《ポケットの中の战争》评价S以上
フルアーマーガンダム	FA GUNDAM	《光る宇宙》评价S以上
ガンキャノン	GUNCANNON	《追击！トリプルドム》、《ランバ・ラル特攻！》、《大西洋、血に染めて》其中之二过关
ガンキャノン量产型	GUNCANNON(MP)	ポケットの中の战争》评价S以上
ガンキャノン量产型(WD队)	GUNCANNON(WD)	《追击！トリプルドム》、《ランバ・ラル特攻！》、《大西洋、血に染めて》过关
ガンタンク	GUNTANK	《追击！トリプルドム》、《ランバ・ラル特攻！》、《大西洋、血に染めて》其中之一过关
ブルーディスティニー1号机	BLUEDESTINY	《大西洋、血に染めて》评价S以上或陆战型ガンダム使用10次
ブルーディスティニー3号机	BLUEDESTINY(3)	《裁かれし者》评价S以上或BD1号机使用10次
ジム	GM	初期机体
ジム(WD队)	GM(WD)	《黄昏の岛々》或《雨のベルファスト》过关
陆战型ジム	GM(G)	初期机体
先行量产型ジム	GM(E)	EX《ミラーズ・リポート》过关
ジム(寒冷地仕样)	GM(CD)	《战场まで何マイル》过关
ジム・コマンド	GM COMMAND	《荒野の迅雷》、《黄昏の岛々》、《雨のベルファスト》其中之二过关
ジム・コマンド(宇宙仕样)	GM COMMAND(S)	《ジャブローに散る》A路线过关
ジム・スナイパーII	GM SNIPER II	《追击！トリプルドム》、《ランバ・ラル特攻！》、《大西洋、血に染めて》过关
ジム・スナイパーII(WD队)	GM SNIPER II (WD)	GM(WD)和GM SNIPER II 出击5次
ジム・キャノン	GM CANNON	《チェンバロ作战》过关
ジム・キャノン(WD队)	GM CANNON (WD)	《裁かれし者》过关
ボール	BALL	《チェンバロ作战》过关
先行量产型ボール	BALL(E)	EX《ミラーズ・リポート》过关
ザクII	ZAKU II (F)	初期
ザクIIS型	ZAKU II (S)	ZAKU II 使用5次
ザクIIS型(シャア专用)	ZAKU II (S)CA	ZAKU II (S)使用5次
ザクII改	ZAKU II FZ	《战场まで何マイル》S评价过关
ザクII改(フリッツヘルム)	ZAKU II FZ(FH)	ZAKU II FZ使用次数5次
高机动型ザクR-1型	ZAKU II R1	《宇宙、闪光の果てに》过关
高机动型ザクR-1 A型	ZAKU II (R1A)	ZAKUI(3S)使用5次
高机动型ザクR-2型	ZAKU II (R2)	《裁かれし者》过关
高机动型ザク(エリオット专用)	ZAKU II (R2P)	《ソロモン防卫战》B路线S评价过关
高机动型ザク(ロバート专用)	ZAKU II (R2) RG	《ジオン威胁のメカニズム》过关
高机动型ザク(ギャビー专用)	ZAKU II (R2) GH	《ジャブローに散る》B路线过关
アクトザク	ACT ZAKU	《宇宙、闪光の果てに》S评价过关
ザク・キャノン	ZAKU CANNON	《黄尘の谷》或者《水上夜行军》过关
ザクII(ドアン专用)	ZAKU II (F)	《大西洋、血に染めて》S评价过关
ザクI	ZAKU I	初期
ザクI(ラン・バラル专用)	ZAKUI(RR)	GOUF使用5次
ザクI(黑い三连星专用)	ZAKU I 3S	ZAKU I 使用5次
ザクマインレイヤー	ZAKU MNELAYER	《ソロモン防卫战》B路线S评价过关
グフ	GOUF	《黄尘の谷》和《水上夜行军》过关
グフカスタム	GOUF CUSTOM	《ラスト・リゾート》过关
ドム	DOM	《ホワイト・ディンゴ》过关
ゴッグ	GOGG	《オデッザの激战》过关
ハイゴッグ	HY-GOGG	GOGG使用次数5次
ズゴック	Z'GOK	《大西洋、血に染めて》过关
ズゴックS型(シャア专用)	Z'GOK CA	《ジャブローに散る》A路线S评价过关
ズゴックE	Z'GOK E	《战场まで何マイル》S评价过关
アッガイ	ACGUY	《ホワイト・ディンゴ》S评价过关
ゾック	ZOCK	《ホワイト・ディンゴ》A评价过关
ジュアッグ	JUAGGU	ZOCK使用5次
ゾゴック	ZOGOK	Z'GOK使用5次
アッグ	ACG	《ジャブローに散る》A路线过关
リック・ドム	RICK-DOM	《ジャブローに散る》A路线过关
リック・ドム(シャア专用)	RICK-DOM CA	《宇宙要塞ア・バオア・クー》B路线S评价过关或ZAKU II (S)CA和RICK-DOM使用10次
リック・ドム(ガトー专用)	RICK-DOM AG	《ソロモン防卫战》S评价过关且同一记录0083选迪拉兹路线并完成
リック・ドムII[G]	RICK-DOM II [G]	《ジオン威胁のメカニズム》A评价过关或《ポケットの中の战争》S评价过关
ギャン	GYAN	EX《テキサスの攻防クリア》过关
ゲルググ	GELGOOG	《ソロモン防卫战》过关
ゲルググS型	GELGOOG(S)	GELGOOG使用5次
ゲルググS型(シャア专用)	GELGOOG(S)CA	《宇宙、闪光の果てに》S评价过关
ゲルググ(ガトー专用)	GELGOOG AG	RICK-DOM AG使用5次
高机动型ゲルググ(マツナガ专用)	GELGOOG(HM)SM	ZAKU II R1使用5次
高机动型ゲルググ(ジョニー专用)	GELGOOG(HM)JR	ZAKU II (R2)使用5次
ゲルググJ	GELGOOG-JAGER	《ポケットの中の战争》过关
ゲルググキャノン	GELGOOG CANNON	GELGOOG和ZAKU CANNON使用5次
サイコミュ高机动试验用ザク	PSYCHAMU-ZAKU	《ニュータイプの威胁》S评价过关
ジオング	ZEONG	《宇宙要塞ア・バオア・ク》过关
パーフェクトジオング	PERFECT ZEONG	ZEONG使用5次
ケンプファー	KAMPFER	《ポケットの中の战争》S评价过关
ブルーディスティニー2号机	BLUEDESTINY(2)	《裁かれし者》评价过关
イフリート改	EFREET CUSTOM	《ジャブローに散る》B路线S评价过关
アッザム	ADZAM	《灼热のアッザムリーダー》S评价过关
グラブロ	GRUBLO	《大西洋、血に染めて》S评价过关
ビグロ	BYGRO	《ジオン威胁のメカニズム》S评价过关
ザクレロ	ZAKRELLO	BYGRO使用次数5次
ブラウ・ブロ	BRAW-BRO	《ニュータイプの威胁》过关
エルメス	ELMETH	BRAW-BRO使用5次
ビグザム	BYG-ZAM	0079吉翁路线通关一次且《ソロモン防卫战》A路线评价S评价过关
アプサラスI	APSARAS I	《ミラーズ・リポート》A路线S评价
アプサラスII	APSARAS II	《ラスト・リゾート》S评价过关
アプサラスIII	APSARAS III	《ミラーズ・リポート》B路线S评价

0083获得机体一览

日文名称	英文名称	入手方法
ガンダム试作1号机	GP01	《苍く辉く炎で》过关
ガンダム试作1号机Fb	GP01 Fb	《强袭、阻止限界点》过关
ジム改(沙漠战仕样)	GM TYPE C	初期
ジム・キャノンII	GM CANNON II	《ガンダム、星の海へ》过关
ジム改	GM TYPE C	《ガンダム强夺》过关
パワード・ジム	POWERED GM	《砂上模拟战斗》过关
ジム・カスタム	GM CUSTOM	《热砂の攻防战》过关
ジム・クゥエル	GM DUEL	《ソロモンの悪梦》A路线过关
ザクIIF2型	ZAKU II F2	初期
ゲルググM	GELGOOG M	《ソロモンの悪梦》B路线过关
ボール改修型	BALL(C)	《出击アルビオン》、《热砂の攻防战》过关
ガンダム试作3号机	GP03	0083联邦路线完成
ガンダム试作2号机	GP02	《星の屑》S评价过关
ザクIIF2型	ZAKU II (F2)	初期
ザクIIF2型[B]	ZAKU II (F2)	《ガンダム强夺》过关
ザクIIF2型(ビッター专用)	ZAKU II (F2)NB	《热砂の攻防战》过关
ドム・トローペン	DOM TROPEN	初期
ドム・トローペン[B]	DOM TROPEN	《热砂の攻防战》过关
リック・ドムII	RICK DOM II	《苍く辉く炎で 》过关
ザメル	XAMEL	《ガンダム强夺》过关
ゲルググM	GELGOOG M	《苍く辉く炎で 》或《策谋の宙域》过关
ゲルググ(シーマ专用)	GELGOOG M(CG)	《ソロモンの悪梦》过关
ガーベラ・テトラ	GERBERA-TETRA	《宇宙の蜻蛉》过关
ドラッツェ	DRA-C	《追击部队奇袭作战》、《热砂の攻防战》过关
ヴァル・ヴァロ	UAL-WALD	《苍く辉く炎で 》S评价过关
ノイエ・ジール	NEUE ZIEL	0083迪拉兹路线完成

0087获得机体一览

日文名称	英文名称	入手方法
ガンダムMK-II	GUNDAM MK-II (A)	《黒いガンダム》过关
スーパーガンダム	SUPER GUNDAM	Z GUNDAM使用10次
百式	HYAKU-SHIKI	ジャブローの风》过关
Zガンダム	Z GANDUM	《Zの鼓动》过关
Zガンダム3号机	Z GANDUM(GD)	《天の下の抗争》过关
リック・ディアス	RICK DIAS	初期
リック・ディアス(R)	RICK DIAS(R)	《アンマン防卫》过关
ディジェ	DIJEH	《カラバ进攻》过关
ジムII	GM II (A)	初期
ネモ	NEMO	GM II (A)使用5次且《黒いガンダム》过关
メタス	MATHUSS	《白い暗を抜けて》过关
ガンダムMk-II	GANDUM MK-II (T)	《黒いガンダム》过关
ジムII	GM II (EFF)	初期
ハイザック(ティターンズ仕样)	HI-ZAKU(T)	初期
ハイザック(联邦军仕样)	HI-ZAKU(EFF)	《ジャブローの风》过关
ハイザック・カスタム	HI-ZAKU CUSTOM	《转进の表里》过关
ザク・キャノン(联邦军仕样)	ZAKU CANNON(EFF)	《コロニーが落ちる日》过关
ガルバルディβ	GARBARDY β	《サイド1攻击》过关
マラサイ	MARASAI	《月の里侧》过关
メッサーラ	MESSARA	《理想の里表》过关
アッシマー	ASSHMAR	《大气圈突入》过关
アッシマー(GD仕样)	ASSHMAR	《宇宙を驱ける》过关
ギャプラン	GAPLANT	《白い暗を抜けて》过关
ガブスレイ	GABTHLEY	《セータの鼓动》过关
ハンブラビ	HAMBRABI	《ムーン・アタック》过关
バーザム	BARZAM	GM II (EFF)使用5次
バイアラン	BYARLANT	キリマンジャロの岚》A评价过关
バウンド・ドック(ゲーツ专用)	BAUND-DOC	《シロッコ、立つ》过关
バウンド・ドック	BAUND-DOC	《ダカールの日》过关
パラス・アテネ	PALACE-ATHENE	《转进の表里》过关
ボリノーク・サマーン	BORINOK-SAMMAHN	《ゼダンの门》过关
ジ・O	The-O	0087提坦斯路线通关一次
サイコガンダム	PSYCHO GUNDAM	0087提坦斯路线通关一次且《キリマンジャロの岚》A路线S评价过关
キュベレイ	QUBELEY	《宇宙を驱ける》A路线S评价
ガザC	GAZA C	初期

切换类型

只要在锁定后推摇杆的上下方向，就可以在MS和战舰等不同类型的目标中随意切换。如此一来，玩家在战斗过程中就再也不用为选择目标而发愁了。

0088联邦

名称：ジュドーの决意
难度：C
追加奖励
ヤザン击坠10000
マシュマー击坠10000
友军机护卫10000

任务指南
第一关没有强力机体的情况下，想兼顾友军机会稍微有点困难。由于联邦路线的前几关都是这个问题，所以建议等之后再一起刷S评价。本关中，ヤザン出来一定要第一时间消灭，不然ジュドー很容易被其秒掉，建议和僚机轮流用SP攻击速杀，不过一定要看清楚锁定目标的名字，别把SP浪费在杂兵身上。

名称：幻のコロニー
难度：A
分支路线：全灭敌人后出现浅蓝色A区域和深蓝色B区域

A路线追加奖励	B路线追加奖励
キャラ击退10000	神殿保护10000
	キャトル护卫10000
	キャラ击退10000

任务指南
如果选择前往B-1路线的话，就会进入试玩版中出现的关卡，玩家需要保护神殿和キャトル，如果赶流程的话建议走这边。因为相对来说B-2路线虽然敌人还是这几个人，数量也并不是很多，但是由于场地限制，不但攻击容易被障碍挡住，而且能见度也很差，经常敌人跑到身边了都不一定发现的了。

名称：青の部队
难度：A
分支路线：全灭敌人后出现浅蓝色A区域和深蓝色B区域

A路线追加奖励	B路线追加奖励
青の部队歼灭10000	マサイ击坠5000
グレミー击退5000	友军机护卫5000
友军机护卫5000	

任务指南
这次游戏中，ZZ的联邦路线分支出现方面一般都是全灭后直接出现，基本上没有什么难度。如果选择B-1路线会有比较多的敌人，对方也有好几名ACE机师。如果到现在也还是没有什么好机体能拿出手的话可以走B-2路线，只有一部机体，轮流SP攻击就过了。



名称：落ちてきた空
难度：A
分支路线：战斗经过一段时间后出现浅蓝色A区域和深蓝色B区域

A路线追加奖励	B路线追加奖励
ラカン击坠5000	友军机护卫5000
アウドラム护卫10000	ラカン击退5000
	プルツー击坠5000



任务指南
本关的省事之处在于第一场战斗可以不用全灭敌人就会出现分支。如果走A路线的话，虽然之后两场战斗敌人比较多，但是实力都不强，并且第三场战斗在击破ラカン后可以直接脱离战场来结束战斗。走B路线的话第三场战斗将会面对プルツー驾驶的サイコガンダムMK-II，如果SP攻击不能第一时间消灭对方的话将会面临一场苦战，不过走B路线有机体和机师奖励。

名称：エマリー散华
难度：S
分支路线：全灭敌人后出现浅蓝色A区域和深蓝色B区域

A路线追加奖励	B路线追加奖励
マシュマー击坠5000	敌舰击沉20000
	プルツー击坠 5000

任务指南
S级难度的任务不是盖的，一上来铺天盖地的杂兵战就让人感觉够呛。相比之下还是A路线比较好打，都是前几关经常出现的老面孔。B路线就没有这么轻松了，プルツー这次会驾驶キュベレイ出阵，速度快到连SP格斗攻击都很难命中，而对于她的SP攻击玩家又很难完美躲避，建议让僚机吸引火力，看准了再攻击。

名称：バイブレーション
难度：A
追加奖励
ラカン击坠5000
キャラ击坠5000
マシュマー击坠5000

任务指南
本关的难度在于没有连续战斗补充HP的机会，所以对玩家的操作要求比较高，虽然只有A的难度级别但是敌人配置却毫不逊色。一开始与ラカン的战斗靠不了SP攻击，只能靠基本功一点点磨。而最后的连续出现的キャラ和マシュマー如果处理的不好绝对是恶梦般的后果。首先对キャラ的时候尽量避免使用SP攻击，留到最后使用，不过一旦发现对方使用SP攻击的话，如果对自己的操作不是很自信就马上使用SP攻击来躲避，同时指挥僚机来应战。当然，最理想的情况是2次SP攻击分别将两人击坠，需要多次战斗才能把握恰当的时机。



名称：战士，再び
难度：S
分支路线：击坠敌ACE机后后出现浅蓝色A区域和深蓝色B区域

A路线追加奖励	B路线追加奖励
友军护卫10000	友军护卫10000
敌ACE机击坠15000	敌ACE机击坠15000
	宫殿保护10000



任务指南
最后一关的难度还是比较高的，首先，出场的杂兵基本上清一色全部是キュベレイ量产型，玩家要再战斗中不断留意随时可能出现的浮游炮。并且，要注意在第一场战斗结束、且分支出现后不要急着离开，还会有两批敌人的增援出现。B路线会和女王大人进行二连战，是绝对艰苦的战斗。对于这场战斗，可以让僚机用SP攻击，就算没打中也能封锁其行动，从而给自己创造更好的进攻机会。A路线也并不轻松，除了キャラ那可怕的SP攻击，旁边的杂兵也很烦人，依然推荐让僚机吸引火力的打法，等第三场战斗解决女王大人之后，0088联邦路线有就暂告一段落了。

0088吉翁

名称：宴の夜
难度：A
分支路线：全灭敌人后出现浅蓝色A区域和深蓝色B区域

A路线追加奖励	B路线追加奖励
迎宾馆护卫10000	友军护卫10000
ジュドー击坠10000	アウドラム击沉10000
	敌ACE击坠10000

任务指南
在沙漠中的杂兵战还是以GM为主，难度不是很高，出现分支后，如果对自己技术有信心的可以走A路线，毕竟ガザD的确属于实力强劲的机体。A路线需要保护迎宾馆，并且还要面对多名ACE机师的轮番轰炸。而走B路线的话敌人会相对较少一点，需要注意的也只有ZZ的头部光束炮。

名称：ジュドーの决意
难度：B
追加奖励
物资回收8000
输送船护卫10000

任务指南
又是烦琐的搬箱子任务，而且回收地点小得可怜，不但回收范围小，而且对高度要求也很严格。不过这里有个小技巧，就是在搬起箱子后可以使用R键来锁定回收的输送船，这样可以大大节省回收操作中的细微调整。在搬运的同时也要注意不断出现的敌人。

名称：ラサ镇压
难度：B
追加奖励
无

任务指南
虽然没有ACE机师但是不能轻敌的一关，对面的杂兵普遍血比较厚，很耐打，如果一直急于用SP攻击的话反而得不偿失。更要注意的是还会出现FAZZ和EX-S，一定要优先击破，与以往相比这次对方没有办法使用技能，所以完全可以放开手猛攻而不用怕对手的无敌时间。

名称：エマリー散华
难度：A
分支路线：全灭敌人后出现浅蓝色A区域和深蓝色B区域

A路线追加奖励	B路线追加奖励
敌舰击退10000	敌舰击退10000
敌ACE击坠10000	サダラーン护卫10000
反乱分子击坠5000	ガンダム队歼灭20000

任务指南
从追加奖励就可以看出来敌人非常多，无论是A路线还是B路线都会遇到很难缠的对手。相比之下A路线更为困难，进入战斗马上就会遇见プルツー，之后紧接着就会有ZZ和Z的夹击，一定要事先计划好SP的使用。B路线则要在保护女王大人战舰的情况下与敌人周旋，ACE都是几个老面孔，所以打起来更加熟悉一点。

名称：トリントン镇压
难度：S
追加奖励
无

任务指南
杂兵全部都是量产型Z高达，防御力很高。变形后飞在空中打上去几乎不掉血，尽量合理地分配SP攻击，抓住敌人着地的瞬间猛攻。连续挡住多波攻击后可以直接从目标地点脱离，如果觉得困难的话还是尽早撤退，等后期再拿强力机体来刷评价比较好。

名称：战士、再び
难度：S
分支路线：全灭敌人后出现浅蓝色A区域和深蓝色B区域

A路线追加奖励	B路线追加奖励
友军护卫5000	友军机护卫5000
敌母舰击沉10000	宫殿护卫10000
敌ACE击坠20000	敌ACE击坠10000

任务指南
虽然是最后一关，反而SS评价比前面的都好拿，可能是因为敌人太多的原因吧。A路线的第二场战斗是和ジュドー一个人打，不过要注意保护宫殿；而B路线的敌人就多一点了，不但有ACE机师，还需要击破敌人的战舰。不过最后一场战斗都是一样的，所以请尽量留一条SP槽到最后的战斗中，一开始=直接和僚机一起使用SP攻击就能打败最后的对手。

0088获得机体一览

日文名称	英文名称	入手方法
ZZガンダム	ZZ GUNDAM	《ネエル・アーガマ》S评价过关
フルアーマーZZガンダム	FA ZZ GUNDAM	0088奥古路线完成
Zザク	Z GUNDAM ZH	《始动！ダブルゼータ》S评价过关
ジムIII	GM III	初期机体
ジムIII(奥古仕样)	GM III	《宇宙のジュドー》过关
キャトル	CATOL	《幻のコロニー》A路线S评价过关
キュベレイMK－II(B)	QUBELEY(B)	《落ちてきた空》B路线S评价过关
ガザD	GAZA D	初期
ズサ	ZSSA	《幻のコロニー》过关
ガルスJ	GALLUSS－J	《シャングリラの少年》过关
R・ジャジャ	R－JARJA	《マハルの亡灵》过关
ドライセン	DREISSEN	《宴の夜》A路线过关
バウ	BAWOO	《エマリー散华》A路线过关
バウ[G]	BAWOO(G)	《宴の夜》B路线过关
ガ・ゾウム	GA－ZOWMN	《雪の斜影》过关
ドワッジ	DWADGE	《雪の斜影》S评价过关
ドワッジ改	DWADGE[R]	《月の暗影》S评价过关
ディザートザク	DESERT ZAKU	《ベルファスト镇压》过关
ディザートザク(青の部队)	DESERT ZAKU(B)	《ラサ镇压》过关
ザクIII	ZAKUIII	《落ちてきた空》B路线过关
ザクIII改	ZAKUIII CUSTOM	《エマリー散华》B路线过关
ザクI(タイガーバウム)	ZAKU I TB	《タイガーバウムの梦》过关
ゲルググ(青の部队)	GELGOOG(B)	《ラサ镇压》A评价过关
ゲルググ(マサイ专用)	GELGOOG(R)	《ダカール占据》S评价过关
アッグガイ(タイガーバウム)	ACGUY TB	《タイガーバウムの梦》S评价过关
アイザック	EWAC ZAKU	《ラサ镇压》S评价过关
ドーベン・ウルフ	DOOBEN WOLF	《コア3蜂起》过关
ハンマ・ハンマ	HAMMA－HAMMA	完成本路线5个任务(可以重复)
ゲーマルク	GEYMALK	《トリントン镇压》过关
カプール	CAPULE	《ダカール占据》过关
リゲルグ	REGELGU	《花の幻影》过关
シュツルム・ディアス	SCHUZRUM DIAS	《花の幻影》S评价过关
ガズアル	GAZ－R	《トリントン镇压》S评价过关
ガズエル	GAZ－L	《トリントン镇压》S评价过关
ジャムル・フィン	JAMRU－FIN	《花の幻影》过关
ゲゼ	GEZE	《决斗！アーガマ》过关
ゲゼ(ヤザン机)	GEZE	《决斗！アーガマ》S评价过关
キュベレイMk－II(B)	QUBELEY(B)	《落ちてきた空》S评价过关且本路线通关一次
キュベレイMk－II(R)	QUBELEY(R)	《コア3蜂起》S评价过关且本路线通关一次
量产型キュベレイ	QUBELEY[M]	《エマリー散华》A路线S评价过关且本路线通关一次
クインマンサ	QUEEN MANSA	《战士、再び》A路线S评价过关
キュベレイ	QUBELEY	《战士、再び》B路线S评价过关
サイコガンダムMk－II	PSYCHO－G MK－II	《落ちてきた空》A路线S评价过关且本路线通关一次

0093联邦

名称：迫り来る肃正
难度：A
分支路线：全灭敌人后出现浅蓝色A区域和深蓝色B区域

A路线追加奖励	B路线追加奖励
核ミサイル护卫10000	自军护卫10000
友军舰护卫10000	敌舰击沉20000
敌ACE机击坠10000	敌ACE机击坠10000

任务指南 属于比较困难的关卡，时间十分紧迫，想刷S的话没有νガンダム还是比较有挑战的。走A路线的情况下，一进战斗就会遇到シャア，一定要最速干掉，不然两架防卫目标很容易就会被秒。当然，如果放松警惕的话后面的杂兵更容易把防卫目标给秒了……B路线只有一个防卫目标，而且没有了シャア，自然轻松不少。

名称：キェス突击
难度：S
分支路线：全灭敌人后出现浅蓝色A区域和深蓝色B区域

A路线追加奖励	B路线追加奖励
キェス击坠5000	キェス击坠5000
ギュネイ击坠5000	ギュネイ击坠5000
友军机护卫5000	友军机护卫5000

任务指南 第一场战斗依然是清杂兵，但是不同的是敌人实在是太多了，任务一上来会觉得满屏幕的红点，增援也是三、四个一起出来，比较推荐全弹发射型的机体，SP充裕的话就直接使用SP攻击，如果火力够强劲的话绝对来得及在一次SP攻击的时间里消灭三架敌人机体。A路线只有两架ACE机，而B路线会稍微多几个杂兵。

名称：决战
难度：S
分支路线：全灭敌人后出现浅蓝色A区域和深蓝色B区域

A路线追加奖励	B路线追加奖励
友军护卫15000	友军护卫15000
敌军击退25000	敌军击退42250

任务指南 依然是杂兵海，而且敌方还增加了母舰，还是比较推荐全弹发射类的机体，不过过于大范围的SP攻击很有可能造成游戏拖慢，注意保护友军，ジェガン比较脆弱，而且HP还会带到下一场战斗，νガンダム打杂兵还好，在面对シャア时一样禁不起对方的SP攻击。

0093吉翁

名称：波状攻击
难度：A
分支路线：全灭敌人后出现浅蓝色A区域和深蓝色B区域

A路线追加奖励	B路线追加奖励
敌舰击沉20000	敌舰击沉10000

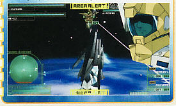


任务指南 敌人数量很多，很容易就会被围攻，所以时刻注意要保持运动战状态。走A路线的话，攻击目标依然是战舰，即使很快地将战舰击破也会有很多增援出现，所以评价方面不需要太担心；而B路线则是以ジェガン和リ・ガズィ为主的杂兵海，要小心对方投掷的炸弹，范围大攻击力也不俗。

名称：キェス突击
难度：S
分支路线：全灭敌人后出现浅蓝色A区域和深蓝色B区域

A路线追加奖励	B路线追加奖励
友军护卫15000	友军护卫10000
敌舰击沉20000	敌舰击沉20000
アムロ击坠5000	敌ACE机击坠20000

任务指南 这次的最后一关比较难，敌人非常多，所以尽量撑到全部敌人消灭再前往目标区域。A路线是击破战舰，B路线是击破ACE机，都不是很难，所以尽量留着SP。最后一战对アムロ，有什么强的直接往他身上招呼，尽量一击必杀，不然他技能发动之后的无敌施加足够将シャア击破。



0093获得机体一览

日文名称	英文名称	入手方法
ジムIII	GM III	初期机体
ジェガン	JEGAN	《シャアの第二波》过关
リ・ガズィ	RE－GZ	《アクシズの亡灵たち》过关
スターク・ジェガン	STARK JEGAN	《迫り来る肃正》A路线过关
νガンダム	νGUNDAM	《散りゆく都市》过关
νガンダムHWS	νGUNDAM HWS	0093联邦路线完成
νガンダムDFF	νGUNDAM DFF	EX《飞跃するν》过
サザビー	SAZABI	《亡灵たちの终焉》A评价
α・アジール	α－RZIERU	0093新吉翁路线完成
ヤクト・ドーガ[R]	JAGO DOGA QP	《波状攻击A路线》A以上评价
ヤクト・ドーガ[G]	JAGO DOGA	《アクシズの威胁》过关
ギラドーガ	GEARA DOGA	初期
ギラドーガ(レズン专用)	GEARA DOGA RS	《迫击！ロンド・ベル》或《战场のクェス》过关
ホビ・ハイザック	HOBBY HIZAKU	《昔日の亡灵たち》S以上评价

EX获得机体一览

日文名称	英文名称	入手方法
FAZZ	FAZZ	《重力からの解放》过关
ガンダムMK－V	GUNDAM MK－V	《地球をこの手に》过关
EX－Sガンダム	EX－S GUNDAM	《行外れの力》过关
Ξガンダム	ΞGUNDAM	《闪光のハサウェイ》过关
ペーネロペー	PENELOPE	《贞淑の象征过关》
ガンダムF91	F91 GUNDAM	《フォーミュラ计划の结晶》S评价
ビギナ・ギナ	VIGNA GHINA	《フォーミュラ计划の结晶》过关
ラフレシア	LAFRESSIA	《ラフレシアプロジェクト》过关
Hi－νガンダム	Hi－νGUNDAM	《ラスト・シューティング》过关

隐藏要素

隐藏内容	解锁条件
出击机体的地形限制解除	完成全部势力路线和普通EX关卡
可以捕获MS	完成除阿克西斯外全部势力路线
原作机师可以成长	完成各势力路线后分别开启
MS改造可以突破下限	完成全部势力路线
MS可搭乘SFS	完成各势力路线后分别开启
机师可以不分OT/NT出击	S评价完成全部势力全部分支和普通EX关卡
MS可跨年代使用	完成除阿克西斯外全部势力路线
EX关卡获得MS可在正篇中使用	完成全部势力路线和普通EX关
通信员可跨所属势力	全部任务SS后，出击过一定次数的通信员可以在任意所属军使用
原作机师成长可突破上限	S评价完成全部势力全部分支，原作机师能力练满后分别开启
MS改造可以突破上限	S评价完成全部势力全部分支、普通EX关和协力战斗中1人对战的所有MS和战舰战后，出击次数满10次且改造点数达到初始点数的MS分别开启。(改造界面点数旁出现★)

Hi－νガンダム Hi－νガンダム无疑是高达粉丝们都十分向往的幻之机体，不过获得这台机体的条件比较苛刻，需要完成包括EX关卡在内的全部关卡需要完成包括EX关卡在内的全部关卡，但由于官方至今没有公布全部的EX关卡解锁密码，所以目前玩家只能通过使用金手指来得到"海牛"。



文 火云 美编 anubis
协力 阳光成员 Solid

攻略透解 GUIDE THROUGH

P4 Persona4

ペルソナ4

女神异闻录 PERSONA4	Atlus	角色扮演
PS2 ペルソナ4		日版
2008年7月10日	1人	6980日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

PS2时代“最后的角色扮演大作”终于来到了玩家的面前，本作与前作相比虽然在系统上并没有实质性的变化，但是在细节上却有了较大幅度的进化，游戏中的要素更加丰富，可玩性再次提升一个台阶。本作中的合体系统做出了不少改进，比如合体预报对合体的影响等，想要达成全PERSONA收集可不是一件容易的事情。游戏的剧情也让人满意不少，而且击败了玛格丽特之后还可以了解到前作中的秘密哦。本作还增加了许多人性化的设定，玩家在游戏时可以省去不少时间，实在是喜爱角色扮演游戏的消暑首选之作。

系统介绍

校园生活指南

游戏里除了假日外一天的流程可以分为上学和课后两部分，玩家在早上上学的途中除了跟同伴讨论有关事件的话题外，有时还能在与其他人的交谈中听到许多有用的消息，尤其是对话框里红色部分的字句更是不能错过。而在学校上学的时候偶尔会发生老师提问的事件，答对了除了能增加自己的知识力外，还能提高阳介等人的好感度哦。另外在午休时也会机会受到其他朋友们的邀请，要注意的是有对话选项的邀请一旦答应，放学后就要强制跟对方度过课后时间了，因此大家在选择的时候要三思。

主角在上完一天的课程后，就可以自由行动了，在接下来的时间里，玩家除了可以四周围逛逛，主动邀请其他朋友一起度过课余时间外，还可以前往商店街进行道具补给或者前往电视迷宫探险。要提醒一下的是主角除了回家和一些提升能力的活动外，在课后时间仅仅只是进行移动和购物的话是不会消耗任何时间的，玩家大可以在城镇中慢慢探索，另外游戏里行走时可以按□键来进行瞬间移动，这个可能是本作中最人性化的设计了。

主要设施说明

地点	设施名称	作用
八十神高校	图书馆	可以通过一个人自习来提高知识
稻羽中央通り商店街	四目内堂书店	买到的书可以在自己房间的沙发上进行阅读
	ベルベットルーム	进行PERSONA的登录和合体
	金属细工だいだら	购买装备和首饰
	四六商店	购买道具，雨天的时候可以打折
	中华料理爱家	通过吃料理提升能力，雨天有特别菜单
	町内揭示板	可以查看打工的内容和申请打工
	辰姬神社	查看和接受狐狸的委托
ジュネス八十稻羽店	设施内电梯	在这里可以召开会议以及进入迷宫
河川敷	河原	5月2日跟河边的爷爷对话后可以玩钓鱼迷你游戏
堂岛宅	堂岛宅	提早结束一天的活动

主角的能力

在这里说的并不是指等级和战斗力，而是主角自身固有的五项能力值，这些能力值将直接影响到主角与人交流的能力，因为有些社群交流（COMMU）需要主角的能力值达到一定的程度才可以继续提升等级。而随着能力的提高，主角在除了在对话里有更多的选择外，还能触发更多的分支事件。能力值会因玩家平日的对话选择而有所提升，不过无论怎么选择，都不会出现能力下降的情况，这点倒是可以放心。除此以外，能力值还能通过课余时间的活动来提高，玩家有空的时候不妨多锻炼锻炼。

能力值	提升方法
知识	通过在学校的图书馆或者在房间的书桌上学习；在上课时答对老师提问的问题等
根气	参加运动部的社团活动；在自己的房间里阅读低龄向的书籍；从事“封筒贴り”的短工；在中华料理店吃バーコー面
宽容	在中华料理店吃肉丼，看弱虫先生系列的书籍。从事折纸鹤或者保育园的工作
传达力	文化社团活动；同伴上课被老师提问时成功帮他解围；从事翻译的短工
勇气	吃冰箱中的不明食物；在中华料理店吃麻婆豆腐定食；在房间阅读充满男子气概的书籍（汉系の本）

天气的影响



天气系统作为本作新加入的系统，对游戏的进程可以说是起到方方面面的影响。首先天气的好坏将暗示游戏里迷宫攻略的期限，因为连场大雨后必起大雾，同时被困在电视世界的受害者将会在这天被杀害，这样会导致游戏的直接结束。因此玩家要时时刻刻留意天气预报，如果一连几天连续下雨的话，那么说明迷宫攻略的大限将到，如果这时还没有通过迷宫的话就要加快进度了。另外下雨天也会对电视世界和现实世界造成一定的影响，比如有些迷宫里的怪物只会在下雨天出现，而在现实世界里的商店街的店铺则会在下雨天提供各种各样优惠来吸引客人，因此玩家在碰到雨天时可不要错过这个难得的好机会了。

©ATLUS CO.,LTD.1996,2008

迷宫生存手册



玩家探索电视世界的目的只有一个，那就是救出被困在迷宫里的人，帮他们重返现实世界。游戏里可以挑战电视迷宫的机会有很多，基本上在放学后或者在节假日都可以进行探索。而每当电视世界出现新迷宫的时候都会有一个时期限制，如果过了这个期限还没有打通迷宫的话就会强制 game over，因此玩家在过着快乐的校园生活时也不要把这边的主要任务给忘了。另外要注意的是在探索完迷宫后，夜晚会因为疲劳而无法继续其他活动，这点希望要注意。

而在本作中，随机迷宫的特点依然被保留下来，迷宫里除了某些会发生事件的特定层数外，其余楼层的构造都是随机生成的，怪物也是不断地涌现。所幸的是玩家在离开这个电视世界之前，迷宫的组合都不会再次发生变化，而且走过的地方也会暂时被标示清楚。此外跟前作不同的是，这次迷宫除了最高层外，其余的层数都没有设置返回入口处的传送点，玩家想要离开迷宫只能通过楼梯跑回一楼或者使用技能和道具来进行传送，因此玩家在游戏的前期最好要多准备一些カエレール，这样可以方便移动，不用冒着 SP 耗尽的风险跑回入口广场。而当玩家再次对该迷宫进行探索的时候，这时可以直接从过去已经走过的最高层开始探索，就不用这么麻烦再从一楼开始爬起了。

最后说一下关于 SP 的补给，玩家在迷宫探索中之所以要半路折返可能大多数是因为 SP 消耗已尽，而且这一代由于取消了“回到入口广场即可全体恢复”的设定，使得 SP 的补给一直是困扰玩家的问题。虽然游戏里进行到 5 月份的时候会自动去神社引发狐狸的社群事件，这样以后可以在入口广场支付一定的金钱来恢复 SP，但刚开始的时候价格惊人，至少对于还处在游戏前期的玩家来讲不是轻易出手的价格，因此在游戏的前期推荐去四六商店门前的自动贩卖机去购买廉价的リボンシトロン，一次最多可以买 5 瓶，一周后会补充一次，虽然补充的 SP 量不多，不过足够玩家熬过序盘的艰难期。





战斗指南

与其他角色扮演游戏不同的是，在迷宫中探险时的遇敌方法并不是传统的踩地雷方式，玩家在迷宫冒险的时候可以看见敌人在四处游动，这时如果抓住了先机，按○键在敌人后面进行攻击的话，那进入战斗的时候就可以由我方先行攻击，相反如果被敌人趁其不备偷袭成功的话，那战斗就会变成敌方先制的被动局面，因此大家在迷宫拐弯抹角的地方要好好看清楚再前进。不过这代的敌人聪明了许多，怪物们的视线基本上没有死角，玩家只要一靠近敌人，对方马上就会出现叹号，而且还会立即掉转头企图反绕到玩家的后方进行偷袭。所幸的是本作中先制的判定并不是太严格，哪怕是敌人冒出感叹号，只要能够成功在敌人背面攻击的话就可以先制了。



一旦进入了战斗，敌我双方就会以回合制的方式行动，行动顺序会按照在场每个人的“速”这项数值的高低来决定。虽然我同伴的行动默认是交由电脑来处理，不过出于安全起见还是在这里推荐在“TACTICS”中选择“直接指示”，这样同伴的行动也可以交由玩家来直接控制。战斗中克敌的最主要方式那就是针对弱点来攻击，如果能成功攻击到敌人的属性弱点时，那被攻击的一方就会出现“WEAK”，同时处于倒地状态，而攻击方则可以再行动一次，玩家可以利用这个机会再对其他敌人进行弱点攻击，当对方全员都倒地时，我方就可以使用一次“全体攻击”了，威力巨大，大家可以好好利用。当然上述法则除全体攻击外，其余的同样适用于我方，因此本作中的战斗最重要的是摸清敌我双方的属性相克。

指令名称	作用
ANALYSIS	分析敌人的属性和能力
TACTICS	对同伴进行战术指示，也可以在这里选择直接控制同伴
GUARD	对敌人的攻击进行防御，可以减轻伤害，同时暂时消除自身的属性弱点，但只能抵挡一次攻击
ATTACK	用手头上的武器直接对敌人进行攻击
SKILL	使用PERSONA的技能，只限于现已装备的PERSONA
PERSONA	更换现在装备的PERSONA，但一回合只能使用一次
ITEM	使用身上的道具
ESCAPE	逃跑，选择之后等若干回合伺机逃跑

PERSONA 的培养

作为该系列的核心系统，本作依然保留了可以对 PERSONA 的自由合体和培养。PERSONA 原本是心理学的专用词，在这里是指用以抑制自身负面情感的力量，而在战斗里我方除了使用武器跟对方近身战斗外，更多的是依靠 PERSONA 自身的技能来攻击敌人或者对我方人员进行医疗，因此 PERSONA 系统用的好与坏将直接影响到今后战斗的难度。要注意的是主人公可以同时拥有复数的 PERSONA，而且可以自由更换，其技能也会随着 PERSONA 的改变而发生变化。而其余的人虽然无法更换自身的 PERSONA，但他们的 PERSONA 能够学到相当多的技能，升级需要的经验值也远比主人公的 PERSONA 要少，因此玩家不必担心同伴们的成长。至于如何得到新 PERSONA，一种是通过在战斗后偶尔会出现的卡片抽签来直接取得，另外一种则是在ベルベットルーム里进行 PERSONA 的合体。不过同是一样的 PERSONA，合体出来的要比直接得到手的要来得强，因此推荐玩家不妨给点耐心去摸索一下这个系统。

一开始主人公能够同时持有的 PERSONA 非常少，但随着等级的提升所持 PEROSNA 数也会逐渐增加，最终主人公最多可同时携带 12 个 PEROSONA。

合体的类型

一般来讲玩家利用最多的应该是二身合体的普通合体（ノーマルスプレッド）和三身合体的三角合体（トライアングルスプレッド，一旦合成后，那原来的 PERSONA 就会消失，因此大家在合成之前不要忘了在 PERSONA 全书进行登记喔。而四身以上的特殊合体则会随着剧情的发展而逐步开放，而且这些特殊合体都需要指定的 PERSONA 才可以进行，玩家在利用这些多身合体的机会反而不多。

合体后的技能继承

玩家可以在合体结果的技能框里查看该 PERSONA 可以继承的技能，状态栏里红色的技能框则表示合体后将会继承的技能。如果玩家对此不满意。则可以取消重新再来，直到满意为止。另外本作还加入了技能的说明，玩家可以在状态栏里按□键来查看该技能的作用。

另外可继承技能数的多少也是由合成的两个母体 PERSONA 的技能数决定的，母体的技能数越多可继承的技能数也就越多。如果合成出的 PERSONA 继承了本身未习得的技能，那么该未习得技能的“？”就会消失。如果可继承技能中有该 PERSONA 弱点耐性的技能，那么一定要优先选择。

势利的狐狸

取得了狐狸的COMMU后，在迷宫入口与其交谈便能花钱让其回复SP，不过价钱却高得惊人。其实只要提高COMMU的好感度就能令价钱降低，初期每回复1点SP需要60元，以后每提升1级COMMU就能便宜5元。相比之下还是久慈川的最终技能战斗后回复5%SP来得实在。

合体预报

这次的合体系统里还加了合体预告，主要是用于告知玩家这两天会有什么合体奖励。如果你按照合体预告当天的条件进行合体的话，那成功合成出来的 PERSONA 就会附加平时得不到的附加效果。不过由于合体预告的告知量只有两天的分量，因此玩家要勤跑过来进行确认，以免错失良机。



PERSONA全书的阅览

这本 PERSONA 全书会把玩家身上现有的 PERSONA 进行自动登记，之后当你有需要的时候可以支付费用再次召唤出来，只要是已经登记了的 PERSONA，那合体后玩家也可以再次召唤跟之前相同的 PERSONA。不过要注意的是不可以召唤出主角身上已拥有的 PERSONA，另外自动登记只限于第一次拿到新 PERSONA 的时候，如果之后能力数值有变动（比如在战斗中提升了等级），那就需要玩家手动进行登记了。

社群交流（COMMU）

属性	社群成员	时期	取得条件
愚者	自称特别搜查队	4/17	剧情
魔法师	花村阳介	4/16	剧情
女教皇	天成雪子	5/17	剧情
女帝	マーガレット	5/19以后	当知识达到3级物知り时进入ベルベットルーム取得
皇帝	巽完二	6/9以后	在天气为雨天外并且是水/土/木曜日的时候在教室楼2楼走廊的楼梯口与女生谈话，得知谣言后到实习楼与巽完二对话
法王	堂岛辽太郎	6/9以后	夜晚与堂岛辽太郎对话
恋爱	久慈川りせ	7/23	剧情
战车	里中千枝	4/18	剧情
正义	堂岛菜菜子	5/3	剧情
隐者	狐狸	5/5	剧情
运命	白钟直斗	9/2以后	在商店街北侧与穿黑衣服的男人说话（需要知识达到第5级生き字引），对话选择“知っている”，在教室楼一楼走廊把卡片交给白钟直斗。（需要勇气5级“豪杰，而且直斗只在月/火/水/土曜日出现）
刚毅	运动部队员	4/19以后	加入任意一间运动部
刑死者	小西尚纪	6/9以后	在教室楼一楼与小西尚纪对话，一天跟他对话一次，总共三次，需要宽容达到3级“太っ腹”
死神	老妇人	恶魔达到4级	节假日期间在河原与老妇人对话
节制	南绘里	4/23以后	在学童保育园打工两次
恶魔	护士	5/25以后	在医院打工两次，需要根气达到3级“筋金入り”
塔	家庭教师的学生	5/25以后	从事过两次家庭教师的短工，需要宽容达到5级“オカン级”
星	クマ	6/24	剧情
月	海老原あい	刚毅达到5级	在一楼的储物柜于海老原あい对话，需要勇气达到3级“怖い者なし”，之后会在水至土曜日其中一天翘课与她出去逛
太阳	文化部成员	4/25以后	加入文化部
审判	真实を追う仲间たち	12/3	回避BADEND

社群作为本作的核心系统之一，它的作用不单单只是跟别人交流，推动剧情那么简单，随着故事的发展，玩家在游戏的故事发展中将有越来越多的机会跟其他的社群建立交情，这些社群分为若干个阿卡纳属性，当玩家与该社群的交情好到一定程度的时候，该社群的阿卡纳等级就会提升一个级别，而这些社群的级别越高，PERSONA 在合体时相对应属性的阿卡纳就会给予更多的经验值奖励，另外社群的对象如果是冒险同伴的话，那么他们就会在战斗中提供更多的掩护。建立这种社群交流的方法大概有两种，一种是随着剧情的发展会自动开放，另外一种是需要主角满足一定的条件才可以发生。左表就是全社群的取得方法。



迷你钓鱼游戏



在 5 月 2 号后在河川的沿岸边可以跟老爷爷谈话后取得钓鱼套装以及十个鱼饵，钓鱼的方法也很简单，看见鱼竿线有动静时可以连按○键来收竿，但有时也需要按△、×、□来控制。钓鱼的回数依照玩家的根气来决定，在最高等级的情况下一次最多可以钓 5 回。至于鱼饵的取得方法，除了可以用道具交换外，在做便当的时候也有机会得到，还有一个简单的方法就是在雨天之外跟站在堂岛家门前斜坡的主妇对话，选择“食べる”，那样可以得到一个鱼饵，一天最多只能拿一个。另外可以钓到的鱼类也会根据天气的变化而有所不同，玩家要想有大收获的话推荐在雨天的时候来这里垂钓。

流程攻略

楔子

通往陌生城市的列车上，主人公把头歪向车窗的方向，但是玻璃上映出的却是一脸放空的表情，下一站是他人生中的又一个驻点，但是他却不知道等待着他的将是不可逆转的命运。由于父母外出的原因，主人公不得不来到叔父堂岛家寄住一年的时间，当然，他也不可避免的要在这个城市中的学校度过一年全新的在校生活。下车后顾不得旅途的疲惫与叔父寒暄了几句，在互相确认了身分后，主人公了解到与他共同居住的还有一位可爱又害羞的表妹堂岛菜菜子。身为刑警的叔父果然是个大忙人，晚饭进行到一半的时候就被突如其来的电话叫走了。长时间的旅途让主人公吃完饭后便来了困意，莫名的头疼也让他感觉到自己是要好好地休息一下了，主人公顾不得收拾自己的新房间便倒在布团上睡了过去。

睡梦中居然在一团迷雾中与一个奇怪的家伙发生了战斗，而且那个家伙还莫名奇妙地说了“想知道事情的真相吗?”之类的话。看来这人只要一累便会做些古怪的梦，主人公第二天醒来也只能用这个理由来解释昨晚的梦境了。“那就开动了！”餐桌对面菜菜子的一句话才将主人公的思绪从昨晚的梦境中拉回来，从桌子上只摆放了两人的餐具来看，叔父昨晚应该没有回来。吃完了早餐后，在菜菜子的指引下主人公开始了自己在新学校第一天的生活。在暴牙诸冈老师一阵恶寒的开场白后，主人公也向新同学们介绍了自己，在一位短发女生的热情邀请下主人公坐在了她的旁边，而身后那个趴在桌子上的家伙似乎就是刚才路上骑车一头撞在电线杆上的笨蛋……校园广播和近在耳边的警笛声告诉大家，学校中发生了紧急事件。在短发女孩里中千枝的邀请下，主人公跟着她与“冷面将”天城雪子结伴回家。经过事发现场附近时，他们碰到了堂岛叔父，从他紧锁的眉头来看，似乎这是件棘手的案件，而晚间新闻的事件报道验证了主人公的猜测……





电视购物

每个星期日调查自己房间的电视就可以进行电视购物了（每周的物品都不同），由于电视购物的东西一般都是物超所值，所以建议玩家周日时不要错过。电视购物还能够得到赠送的道具“时价ネットシール”，集齐3枚后就可以到商店街等处的邮筒进行应募来换取道具。

异様な商店街

日期	天气	事件
4月11日	阴／雨	●2F调查自己房间的布团休息●梦中与？？？发生战斗
4月12日	雨／阴	●介绍自己时选择“谁が落ち武者だ”→勇气UP
4月13日	阴	●上课→知识UP●夜间回到自室发生“深夜电视”事件
4月14日	雨	●初次从电视进入异世界●进入异世界后选择“ケガは无い？”→宽容さUP
4月15日	雨	●进入迷宫“异样な商店街”●大电视前回答花村“千枝が心配だ”→宽容さUP

敌人情报

种类	名称	HP	物	火	冰	雷	风	光	暗	掉落道具
魔术师	失言のアブルリー	40	－	耐	－	弱	－	－	－	伤药×2
魔术师	阳介の影	300	耐	－	－	弱	－	无	无	－

BOSS 阳介の影

阳介的影子是风属性，他的基本攻击套路就是使用风属性特技“忘却の风”，由于主人公的 PERSONA 是雷属性所以会被击倒，影子则会得到一次连续行动的机会，它会马上开始蓄力。只要起身后使用雷属性特技即可将其击倒并中止蓄力。需要注意的是，防御时弱点攻击是无效的（影子防御后的一回合有很高的几率出风属性攻击，所以该回合我方最好也选择防御）。使用雷属性攻击→防御的战术可以轻松战胜影子。战斗后阳介获得自己的专用 PERSONA。

雪子姫の城

日期	天气	事件
4月16日	雨	●与阳介交谈后获得COMMU“魔术师”
4月17日	晴	●自由活动时可以购买整理，与阳介和千枝汇合后进入“雪子姫の城”
4月18日	晴	●早上与千枝对话后获得COMMU“战车”●对千枝对话中“惚れるなよ？”和“ストレートに闻く”的选项需要勇气在一定值以上才可以选择
4月19日	晴／阴	●1F职员室向老师了解入部的事情●1F非常口选择入部获得COMMU“刚毅”
4月23日	阴	●放学后前往商店街北侧的揭示板可以进行打工
4月25日	阴	●1F职员室向老师了解入部的事情●实习楼1F选择入部获得COMMU“太阳”●夜间调查冰箱可以选择做便当，不同的分支选项能够获得不同的道具
4月26日	阴	●夜间食用冰箱内的白味曾→勇气UP
4月30日	晴	●雪子成为同伴，COMMU“愚者”Rank up

敌人情报

种类	名称	HP	物	火	冰	雷	风	光	暗	掉落道具
女教皇	冷静のペーシェ	82	耐	－	无	－	弱	－	－	精神の薄纸
魔术师	虚言のアブルリー	73	－	耐	弱	弱	－	－	－	大きい乳齿
战车	千枝の影	1000	耐	－	－	－	弱	无	无	－
法王	トランスツインズ	70	耐	弱	无	无	无	无	无	轻くて丈夫な布
魔术师	マジックハンド	130	－	－	弱	－	－	－	－	轻铁
隐者	ブラックレイヴン	108	－	无	－	弱	无	－	－	黑铁のカンテラ
皇帝	ぽじてぶキング	160	耐	弱	－	反	－	－	－	ヒゲ纤维
女帝	秘密のバンビーノ	122	－	－	－	弱	－	－	－	毒々しい花
皇帝	征服の骑士（BOSS）	430	耐	－	－	－	－	无	－	－
皇帝	征服の骑士	180	耐	－	－	－	－	弱	－	青铜の马具
运命	ブロンズダイス	130	耐	－	－	弱	－	－	－	力の铁糸
魔术师	笑うテーブル	20	无	无	无	无	弱	无	无	魔术のクロス
皇帝	热甲虫	132	反	－	弱	－	－	－	－	坚い角
隐者	ファントムメイジ	120	－	吸	－	－	弱	－	－	金属の布
魔术师	マジカルマグス	180	－	弱	吸	－	－	－	－	しなやかな金属
正义	炎と冰のバランサー	140	－	反	反	反	反	－	－	金属の受皿
女教皇	雪子の影	1050	－	吸	－	－	－	无	无	－
皇帝	白马の王子	850	－	－	弱	－	耐	无	无	－
皇帝	矛盾の王	1600	－	吸	－	－	无	无	无	－

BOSS 千枝の影

千枝影子的弱点是风属性，阳介的 PERSONA 风属性特技可以将其击倒。但是在战斗中影子会使用特技“绿の壁”来增强对风的耐性，如果此时再向其发动风属性攻击就划不来了，所以建议在战斗菜单“TACTICS”中将阳介的作战指令调整为“直接指示する”由自己亲自操作为好。影子的雷属性攻击对阳介来说比较危险，阳介一旦被击倒后还有很大几率被其造成气绝状态，所以要注意防御（在出现“阳介……见”提示后的下一回合影子必会发动雷属性攻击）。等待影子的风耐性状态消失后再让阳介发动风属性攻击，接下来的总攻击能够给其造成比较大的伤害。

BOSS 雪子の影



雪子的影子主要以火属性为攻击手段，它本身带有火属性吸收的特性，所以在战斗中要使用其他属性特技来对付它。由于千枝的 PERSONA 弱点为火属性，最好还是让她以防御和辅助回复为主。战斗进行几个回合后影子会召唤出白马王子助阵，白马王子的弱点是冰而且会为影子回复 HP，它出现后应该集中攻击对付它。战斗中影子会为王子使用冰耐性，这段时间内就让千枝防御而其他二人以物理攻击为主吧。将白马王子击败后影子会试图再次召唤，但是可耻地失败了，接下来就可以安心地对付影子了。救出雪子返回超市交谈时的第二个分支选项选择“今日はこの辺にしよう”→宽容 UP。

BOSS 矛盾の王

雪子加入队伍后再次返回雪子姬之城，迷宫就会发生变化，当玩家来到 8F 便能够找到隐藏的 BOSS 矛盾之王。BOSS 的攻击力非常高，而且还



会使用多段攻击“暴れまくり”，如果玩家的等级过低，很容易会在这招之后陷入窘境。如果战斗前能够合成出具有物理攻击耐性的 PERSONA 的话，战斗便能轻松不少。如果不放心还可以在战斗开始后使用增加防御力的特技，“スクンダ”可以降低 BOSS 命中率与回避率的特技。矛盾之王会吸收火属性攻击，所以雪子只要安心负责回复即可。推荐玩家的平均等级在 20 级左右再来挑战。战斗胜利后主人公勇气 UP，而且还能获得雪子的专用武器“孔雀の尾羽”（攻击力 92），还是值得前来挑战的。

热气立つ大浴场

日期	天气	事件
5月2日	雨	●上课→知识UP●与阳介或千枝对去图书馆自习→知识UP、好感度UP●期中测试前一周各部活动暂停
5月3日	阴／晴	●获得COMMU“正义”
5月4日	晴	●接受阳介（千枝）的邀请→阳介（千枝）、菜菜子和运动部的好感度UP
5月5日	晴	●选择八十稻羽站前可以买到“リポシトロン”；ジュネスの食品卖り场可以买到“ポテロング”●神社发生事件后获得COMMU“隐者”
5月6日	阴	●夜间与堂岛对话后获得COMMU“法王”
5月9日	阴／晴	●体育问题选择“午前8时”；世界史问题选择“Before Christ”
5月10日	阴	●数学问题选择“6”；现代文学选择“完璧”
5月11日	晴／阴	●伦理问题选择“デカルト”；地理问题选择“オリンポス山”
5月12日	阴	●考试结果根据知识高低变化●夜间做料理时选择“落としぶた”
5月13日	阴	●下课后可以选择一名角色一同吃昨晚做的料理→好感度UP
5月14日	雨	●夜间发生深夜电视事件
5月15日	阴／雨	●夜间再次发生深夜电视事件后，第二个分支选项选择“どっちも好み”→宽容さUP；选择“どっちもイマイチ”→勇气UP
5月17日	晴／阴	●调查完二事件中获得COMMU“女教皇”
5月18日	晴	●COMMU“愚者”Rank up●与商店街北巽屋的老婆婆对话●与ジュネス的女子对话
5月19日	晴	●中考成绩公布，成绩在前10名之内→校内朋友的好感度全UP，夜间与堂岛对话获得20000元；第1名→校内朋友的好感度全UP，夜间与堂岛对话获得30000元，与菜菜子对话获得“似颜绘付きメダル”●与ジュネス的少年对话，之后便可以前往“热气立つ大浴场”（需在6月4日之前完成该迷宫）
5月22日	阴	●本周起每周日可以进行电视购物
5月25日	晴	●新的打工项目追加
6月1日	阴	●书店可以买到《汉、それはエターナル》●夜间同堂岛对话选择“一绪に行く”能够随机获得一些道具
6月6日	晴	●巽完二加入队伍，COMMU“愚者”Rank up
6月8日	阴	●保健室依次选择“サントー制药の北尾さんが”、“再来月纳品でいいか连络欲しい”→知识UP、传达力UP
6月9日	阴	●教室栋1F与小西早纪对话（需宽容さ在3级以上，3次后便可获得COMMU“刑死者”）●教室栋2F走廊的女学生对话→实习栋1F的完二对话获得COMMU“皇帝”
6月17日	阴	●林间学校事件，第四个分支选项选择“やめておけ”→传达力UP

玛格丽特的愿望

玛格丽特的COMMU等级需要玩家合成出带有指定技能的特定PERSONA才能提高，其实只要玩家的等级够了合成出指定技能并不困难。有心进行二周目的玩家可以在一周目时合成出指定怪物后将其登录到全书中，这样二周目时就可以直接通过全书获得怪物了。

敌人情报										
种类	名称	HP	物	火	冰	雷	风	光	暗	掉落道具
法王	收贿のファズ	152	–	–	–	–	–	–	弱	顽丈な皮
恋爱	独占のクピド	100	–	–	弱	–	耐	–	–	布の翼
女教皇	自律のバザルト	161	耐	–	–	–	弱	–	–	自律の重铁
女教皇	雾雨兄弟の四男※	92	无	无	弱	无	无	无	无	四男の珍粉
女教皇	雨女の壶※	175	–	–	–	弱	–	–	–	珍奇の水糸
运命	アイアンダイス	178	–	–	–	弱	–	–	–	纯铁の块
刚毅	斗魂のギガス	225	耐	–	–	–	弱	–	–	斗魂の证
刚毅	ニザームアニマル	288	–	–	–	–	–	–	–	生命の首轮
魔术师	宝物の手	300	耐	耐	耐	弱	耐	无	无	宝箱の键
隐者	ファントムマスター	162	–	–	–	–	弱	弱	无	魔术の黑布
女教皇	探求のペーシェ	125	–	–	反	–	–	弱	–	强韧な布
隐者	スマッシュレイヴン	105	–	–	–	弱	–	–	–	业のカンテラ
魔术师	ダンシングハンド	135	–	耐	耐	耐	耐	–	–	重厚な皮
魔术师	雾雨姐妹の四女※	80	无	无	弱	无	无	无	无	四女の珍粉
魔术师	我欲のバザルト	168	–	弱	弱	弱	弱	弱	弱	我欲の饰り石
皇帝	えごいすとキング	206	–	–	–	吸	弱	反	反	すごいヒゲ纤维
女教皇	静寂のマリア	185	–	–	–	–	–	–	弱	饰り石
刚毅	斗魂のギガス（BOSS）	928	–	–	–	–	–	无	无	–
法王	キラーツインズ	160	耐	弱	–	反	–	–	–	钝色の铁枷
皇帝	死甲虫	155	耐	–	–	–	–	–	耐	锐い角
魔术师	ワンダーマグス	165	–	–	–	–	–	–	–	すべらかな织布
魔术师	泣くテーブル	139	耐	耐	弱	耐	耐	–	–	勇目の木材
皇帝	ナイスガイ	800	–	耐	吸	–	–	无	无	–
皇帝	タフガイ	800	吸	吸	–	–	–	无	无	–
皇帝	完二の影	2000	–	–	–	–	–	无	无	–
法王	狭量の官	3000	–	–	–	弱	–	无	无	–

注：※为雨天限定怪物。

BOSS 完二の影



影子身边有两位筋肉助手，其中ナイスガイ会不停地为BOSS使用状态提升魔法，所以应该优先将其击破，然后集中火力对付タフガイ，最后再来解决完二的影子。完二影子蓄力后的“电光石火”能够给我放全员造成比极大的伤害，看到它蓄力后要即使让我方HP较少和防御力较低的角色做好准备。在将ナイスガイ击倒前最好让阳介每回合都使用“デカジャ”消去BOSS的有利状态。影子的HP在70%左右时会使用全体毒属性攻击，如果我方成员有人不幸中毒应尽快使用“どくだみ茶”或特技将毒消除。当影子的HP不足50%之后就会开始使用全体雷属性魔法攻击我方，所以阳介在此之后就要以防御为主，以免给BOSS造成连续攻击的机会。

BOSS 斗魂のギガス

迷宫第七层打开房门后遇到的BOSS。使用物理攻击会遭到BOSS的反击，建议玩家在战斗中以魔法攻击为主要手段。BOSS会按照蓄力→会心率上升→攻击力上升→物理属性攻击的顺序行动，如果不做任何防御措施，我方成员很容易被BOSS的攻击一击必杀。所以在BOSS使用完攻击力上升的下一回合最好让我方防御力较差的角色进行防御，攻击力上升的效果也可以使用阳介的特技“デカジャ”来消除。其实BOSS也就是三板斧，坚持三个回合后，它就会因为SP不足而无法使用增加状态的特技，我方就可以放心地使用魔法将其屈死了。

BOSS 狭量の官



完二加入队伍后再次返回迷宫并来到第11层便可以向这个BOSS发起挑战。由于BOSS的弱点是雷属性，所以选择合适的PERSONA出战会令战斗轻松不少。BOSS的攻击方式不多，而且主要以冰魔法和风魔法这两种攻击为主要手段，如果完二和雪子在队伍中，则需注意防御。虽然BOSS有明显的弱点，但是它的防御力较高，我方还是要做好持久战的准备。战斗获胜后勇气UP，获得完二的专用武器“铁板”。

特出し剧场丸久座

敌人情报										
种类	名称	HP	物	火	冰	雷	风	光	暗	掉落道具
恋爱	ソウルダンサー	209	–	–	–	–	–	–	–	情热の留め金
运命	ミス・ジェーン	163	–	耐	–	弱	–	–	–	ゴムのような物
女帝	雾雨姐妹の三女※	80	吸	吸	弱	吸	吸	无	无	三女の珍粉
女帝	生成の雕像	159	–	–	–	弱	–	–	–	坚石
隐者	デスサーチャー	225	–	–	–	–	–	–	–	铁の眼球
女帝	无为のバザルト	195	耐	–	弱	耐	–	–	–	无为の铁岩
战车	雨脚の滑车※	50	吸	吸	吸	弱	吸	无	无	珍奇の雫布
法王	固执のファズ	239	–	反	反	反	反	反	反	なめした皮
隐者	ソニックレイヴン	239	–	弱	–	吸	耐	–	–	炼铁のカンテラ
女教皇	解放のマリア	210	–	无	弱	–	反	–	–	重铁の块
魔术师	妄言のアブルリー	250	–	无	–	弱	–	–	–	顽丈な臼齿
皇帝	雾雨兄弟の三男※	99	吸	吸	吸	吸	弱	无	无	三男の珍粉
刚毅	スレイヴアニマル	228	–	弱	–	–	–	–	–	钢铁の首轮
魔术师	财宝の手	400	–	–	–	–	–	–	–	宝箱の键
女帝	ヴィーナスイーグル	216	–	–	弱	–	–	–	弱	羽织铁
运命	シルバーダイス	216	耐	–	–	–	–	–	–	银の块
魔术师	キリングハンド	208	–	–	–	–	弱	弱	耐	艳やかな留め具
女帝	狂い咲きバンビーノ	206	反	–	–	–	–	–	–	镇静の花束
皇帝	肥大のバザルト	200	耐	弱	–	–	–	–	–	肥大のべっこう
恋爱	淫欲の蛇	999	–	弱	–	–	–	无	无	–
皇帝	凯旋の骑士	265	耐	–	–	–	–	–	–	钢铁の马具
皇帝	金刚虫	140	反	–	–	–	–	–	–	安定角
正义	雷と风のバランサー	245	反	弱	反	反	反	反	反	オシャレな受皿
刑死者	豪腕のキュクロプス	220	–	弱	吸	–	–	–	–	锐い刺
刚毅	雨脚の武者※	265	吸	吸	吸	弱	吸	无	无	珍奇の雫板
战车	魔弹の炮座	546	–	–	–	–	–	–	–	钢铁の板金
恋爱	りせの影	2800	–	–	–	–	–	无	无	–
月	クマの影	5000	–	–	吸	–	–	无	无	–
女帝	刹那の儿	4500	–	–	弱	–	–	无	无	–

日期	天气	事件
6月21日	雨	●深夜电视出现久慈川的身影
6月22日	雨／阴	●放学后发生久慈川事件，久慈川再次出现在夜间电视中●在豆腐店前的第二个分支选择“がんもどきオススメ”→阳介好感度UP
6月24日	晴	●剧情后获得COMMU“星”●实习栋2F走廊与胖男生对话→商店街南豆腐店与祖母对话→火、木、土、日中任意一天到河川敷土手对话依次选择“申し出を受ける”、“悩み……”→进入电视与小熊对话即可进入新迷宫（需在7月9日前将久慈川救出）
7月3日	阴	●文化部的女生会打来电话约上街
7月9日	雨	●本日前不将久慈川救出即会GMAE OVER
7月10日	阴／晴	●小熊和久慈川成为同伴，COMMU“愚者”Rank up●可进行4、5、6体合体
7月12日	雨	●距离期末考试还有一周时间，所有部活动停止
7月17日	雨／阴	●答应运动部的邀请→运动部、千枝和雪子的好感度UP

BOSS 淫欲の蛇



进入第七层迷宫后整个迷宫会成为一片黑暗，玩家要在昏暗的条件下找到BOSS所在的房间并将其击败才能重新获得光明，在黑暗中行进要时刻保持警惕以防被突然出现的敌人先制。战斗一开始BOSS便会使用“淀んだ空气”提高异常状态的附着率，BOSS的物理特技攻击还会附加毒属性，一旦有角色中毒就要立刻为其回复。BOSS的弱点为火，所以雪子与主人公将成为战斗的主力。剩余的两人注意防御即可，利用将敌人击倒后的合体攻击很快便能将BOSS击败。

战斗奖励

战斗后会随机发生抽取塔罗牌的迷你游戏，玩家除了可以利用这个机会获得PERSONA之外，还能再次进行一次抽取。这次取得的塔罗牌将会有全员HP回复或战斗时对敌情报可见等好处，不过前提是抽取到的牌是正位，如果是逆位的话就会获得相反的效果。

BOSS りせの影&クマの影



本场BOSS战分为两个阶段，与久慈川的影子交战的第一阶段比较简单。战斗开始BOSS会使用“火炎ガードキル”消去我方一人的火属性抗性，接下来他就会不断使用全体和单体火属性魔法攻击我方成员。如果千枝在队伍中，建议一直让她处于防御的状态，即使如此其余3人也足够应付BOSS了。将BOSS的HP攻击到一半以下后，它会对我方进行能力解析，接下来就会发动四种属性的魔法攻击，不过3个回合之后第一阶段就会强制结束，所以在此期间只需让所有人防御即可。

虽然是连续的两场战斗，但好在第二阶段开始后我方的HP和SP将全部回复。小熊的影子行动比较单调，而且是有规律可寻的，当它使用“コンセントレイト”精神集中后，下一回合必定是全体冰属性魔法，最好在其使用コンセントレイト的下一回合全员防御；而使用“マハラクンダ”后下一回合则是全体物理攻击，提前做好回复工作就应该没有什么问题；“愚者の囁き”是对我方的全体魔封魔法，不过命中不高。BOSS的HP在70%左右会开始蓄力，两个回合后发动进攻，将HP回复后全员防御才能安全躲过此招。BOSS的HP在50%和30%左右还会再使用两次蓄力攻击，不过这两次蓄力攻击前会使我方成员处于气绝状态，要在它攻击前将同伴复原并进入防御状态。BOSS的HP高达5000，做好长期战斗的准备吧。



BOSS 刹那のル

久慈川加入后再次返回异世界中，与入口广场的久慈川对话后再次来到迷宫的11F选择打开房门即可向该隐藏BOSS发起挑战。BOSS以强力的物理攻击特技为主要攻击手段，再配合其会心一击率提升的特技，很容易造成连续攻击的机会，稍有不慎就会造成伤亡。建议开始就对BOSS使用能够降低其攻击力的特技“タルンダ”，以保证我方人员的安全。由于BOSS的弱点为冰属性，所以建议派上小熊和千枝出战，再加上主角的冰属性魔法，一个回合之内可以使用三次全体攻击，能够造成可观的伤害。战斗胜利后可以在场景后方获得小熊的专用武器“ベアークロー”。

ボイドクエスト

日期	天气	事件
7月19日	阴	●期末测试开始伦理问题选择“立っている姿”；英语问题选择“ハム”
7月20日	阴	●现代文问题选择“万叶集”；数学问题选择“悪法もまた法なり”
7月21日	雨/阴	●世界史问题选择“虫除け”；伦理问题选择“强者への嫉妒・憎恶”
7月22日	阴/晴	●地理问题选择“メロン”；现代文问题选择“日が升る前の明け方”
7月23日	阴	●考试结果根据知识高低变化●获得COMMU“恋爱”
7月25日	雨/阴	●期末考试成绩公布，第1名→校内朋友的好感度全UP，夜间与堂岛对话获得40000元，与菜菜子对话获得“纸粘土の腕轮”，与教室栋2F走廊拐角的祖父江对话获得魔反镜×3
7月26日	雨	●深夜电视后COMMU“星”Rank up
7月27日	阴	●暑假开始，COMMU“愚者”Rank up●按照商店街北侧阳介→河川敷河边完二→商店街南侧堂岛（月、水、金限定）→ジュネス前的足立（火、木、土限定）→商店街北侧总菜大学→商店街南侧豆腐店前的金发学生（月、水、金限定）→进入异世界即可前往新迷宫（需在8月12日前将久保救出）
8月3日	晴	●海老原休日事件（需将久保美津雄救出）→海老原好感度UP
8月5日	晴	●小西尚纪事件（需将久保美津雄救出）→小西、松永好感度UP
8月8日	阴/晴	●海老原休日事件（需将久保美津雄救出）→海老原、阳介、小熊好感度UP
8月10日	晴	●运动部休日事件→运动部、菜菜子好感度UP
8月15日	晴/阴	●打工事件开始→阳介、千枝、小熊好感度UP，日期强制进行到19日
8月19日	晴	●打工事件结束→阳介、千枝、小熊好感度UP，获得40000元
8月20日	晴	●发生夏祭事件
8月21日	晴	●松永、小泽和海老原中的一人会邀请去神社祭：同意获得“THE 神道”；拒绝获得“ロケット花火”、“リボンナポリン”、“ビフテキコロッケ”●许愿时选择“学业成就”→知识UP
8月23日	晴	●夜间为菜菜子辅导功课选择“见てあげる”→菜菜子好感度UP
8月24日	晴	●夜间为菜菜子辅导功课→阳介、小熊、菜菜子好感度UP
8月25日	雨	●夜间为菜菜子辅导功课→千枝、雪子、菜菜子好感度UP
8月26日	阴/晴	●夜间为菜菜子辅导功课选择“幸せじゃない”→菜菜子好感度UP
8月27日	雨	●夜间为菜菜子辅导功课→久慈川、完二、菜菜子好感度UP
8月28日	雨	●夜间为菜菜子辅导功课选择“オス”→菜菜子好感度UP
8月29日	雨	●如果之前都没有选择在家做作业，白天会强制留在家中●夜间为菜菜子辅导功课选择“夜だけ雨が止んだ”→菜菜子好感度UP

敌人情报

种类	名称	HP	物	火	冰	雷	风	光	暗	掉落道具
恋爱	情欲の蛇	255	–	–	弱	–	–	–	–	漆黑の鳞
正义	正义の剑	205	–	–	–	弱	–	–	–	立派な装饰
皇帝	雨见の塔※	220	吸	吸	弱	吸	吸	–	–	珍奇の雨岩
死刑者	狂气のキュクロプス	134	–	弱	–	–	–	–	–	玉钢の刺
法王	堕落の塔	325	–	弱	–	耐	–	–	–	白银の冠
法王	依存のバザルト	162	耐	–	–	–	–	弱	弱	依存の铁块
法王	雾雨兄弟の次女※	40	反	反	反	反	弱	反	–	次女の珍粉
隐者	アメンティレイヴン	155	–	–	弱	–	弱	–	–	魔性の羽
女教皇	伪りの圣典	142	–	–	–	–	–	–	–	古文书
魔术师	至高の手	500	耐	无	无	无	无	无	无	宝箱の键
恋爱	盲爱のクピド	210	–	–	–	耐	弱	–	–	ピヨピヨ翼
女教皇	导きのマリア	327	–	–	–	弱	–	–	–	试练の黑曜石
女教皇	雨见の壶※	178	吸	弱	吸	吸	吸	–	–	希少の雨布
运命	プラチナダイス	256	–	–	弱	–	–	–	–	轻银の糸
隐者	フェイトサーチャー	200	无	–	–	–	弱	–	–	视线の留め金
恋爱	苦恼のバザルト	122	耐	–	–	–	弱	–	–	苦恼の黑石
恋爱	浮气のパピヨン	254	–	–	弱	–	–	–	–	キラキラ鳞粉
魔术师	ゴッドハンド	284	耐	–	–	–	弱	–	–	带电石
法王	青のシジル	339	–	–	–	弱	–	–	–	合金のシグニチャー
刚毅	雨明かりの武者※	566	–	反	反	反	反	–	–	珍奇の雨纲
恋爱	ライフダンサー	163	–	弱	–	–	–	–	–	刃金
魔术师	キリングハンド	885	–	–	–	–	–	无	无	–
法王	偏执のファズ	196	耐	–	–	弱	–	–	–	重压金属
女帝	贪欲のバンビーノ	172	–	弱	–	–	–	–	–	惑香の白百合
魔术师	キリングハンド	885	–	–	–	–	–	无	无	–
刚毅	钢铁の巨兵	65	耐	耐	耐	耐	耐	–	–	タングステン
刑死者	お守りレキシー	153	–	–	–	–	–	–	–	守护の饰り布
皇帝	刚毅虫	180	–	反	反	反	反	反	弱	黄金の角
恋爱	雾雨兄弟の次男※	89	反	反	弱	反	反	–	–	次男の珍粉
刚毅	兽神のギガス	234	–	–	–	–	–	–	–	激魂の证
战车	真红の炮座	355	耐	–	–	–	–	–	–	超合金の块
?	导かれし勇者ミツオ	1400	–	–	–	–	–	无	无	–
?	美津雄の影	4000	–	–	–	–	–	无	无	–
正义	逃避の兵	4000	耐	–	–	–	–	无	无	–

BOSS キリングハンド

从第7层迷宫左边大通道到达北部中央的房间即可遇到这个BOSS，虽然不击败它也能够顺利到达8层，但是想要打开10层关闭的房门就必须获得该BOSS身后宝箱中的“くらやみのたま”。BOSS的HP不多，但它会不断召唤帮手为其回复HP，建议使用风属性魔法将召唤出的怪物打至气绝状态，然后再全力对付BOSS。



BOSS 美津雄の影

战斗开始影子会先变身成为勇者，只有先将勇者击败才能攻击到它的本体。由于BOSS能够一回合行动两次，普通攻击的威力较大而且还会使用道具造成使我方人员进入衰弱状态，不过好在它对同一发动连续攻击的几率非常小，只要及时回复就不会有性命之忧。只要为我方人员做好辅助工作，使用特技增加我方防御力或者降低BOSS的攻击力，很快就能击败BOSS的第一形态。

影子的正体就难对付多了，最初的几个回合里它会使用“Xの壁”强化自己的耐性，而下回合则会发动该属性的全体魔法攻击，记得让弱点属性的角色进行防御。壁效果消失后BOSS会开始重新搭建外壳（只要在其搭建成功之前给予足够的伤害就能阻止它），外壳搭建完毕升级的勇者将拥会使用魔法攻击，我方HP不足的角色要及时回复。

最强 PERSONA

达成真结局就会出现拿到PERSONA“伊邪那岐大神”的消息，二周目7月10日后获得多身合体的能力后就可以合出这个最强PERSONA了。伊邪那岐大神的初始能力全都是80，而且具有无属性全体攻击和战斗后HPSP全回复的特技，不过要求合成等级是91级，估计玩家拿到后基本快完美了……

BOSS 逃避の兵



8月14日之后进入异世界与久慈川对话后再次进入迷宫并达到最终章即可向该隐藏BOSS发起挑战。BOSS在使用异常状态附着率增加的特技之后会发动中概率暗属性即死魔法，最好在这段期间内为主人公装备上暗属性无效的PERSONA以免GAME OVER。BOSS的攻击基本都是物理属性，降低其攻击力后对其使用魔法攻击即可。如果拥有物理反射的特技，便能够更快地结束战斗。战斗胜利后勇气UP，调查斗技场后方的骨骸可以获得主人公专用武器“ガイアソード”。



秘密结社改造ラボ

日期	天气	事件
9月1日	晴	●第二学期开始
9月3日	晴	●夜间与堂岛对话去超市能够随机获得道具
9月8日	晴	●修学旅行第一天，COMMU“星”Rank up
9月9日	晴	●夜间发生国王游戏事件，第二回四个选项分别对应久慈川、千枝、雪子、阳介好感度UP
9月12日	阴	●夜间白钟直斗出现在电视中
9月14日	雨	●夜间再次发生深夜电视事件
9月15日	雨	●整日不能自由活动，夜间直斗出现在深夜电视中
9月16日	雨／晴	●开始调查直斗事件：按照实习栋1F女学生→商店街北侧的警官→河川敷河边的千枝→商店街北侧的警官（月、水、金、日限定）→商店街南侧的警官（火、木、土限定）对话选择“异常な执着心を持っていた”，“子供いをしていた”→异世界与久慈川对话即可进入新的迷宫（需在10月5日之前将直斗救出）
9月25日	晴／阴	●接受海老原的邀请→恋人的好感度UP
9月28日	晴／阴	●夜间与堂岛对话能够去超市购物
10月2日	阴	●休日事件→雪子、千枝、完二、久慈川好感度UP（需将直斗救出）
10月6日	阴	●白钟直斗成为同伴，COMMU“愚者”Rank up
10月7日	阴	●放学后发生去医院事件，COMMU“星”Rank up
10月11日	晴	●放学后强制参加学习会，COMMU“星”Rank up
10月14日	阴	●期中测试开始：英语问题选择“断食”；英语问题选择“触れると成长が早くなる”
10月15日	晴	●世界史问题选择“マゼラン”；体育问题选择“避ける”
10月16日	晴	●接受阳介的邀请→阳介、雪子、千枝、久慈川、直斗好感度UP
10月17日	晴	●生物问题选择“交感神经と副交感神经”；英语问题选择“smoking-allowed”
10月18日	晴	●数学问题选择“2元”；世界史问题选择“太阳王”
10月19日	晴／阴	●现代文问题选择“11～12月”；生物问题选择“エサの色素”
10月20日	雨／阴	●考试结果根据知识高低变化
10月21日	晴	●商店街北侧黑衣男子对话选择“知っている”（需知识）→教室栋1F走廊与直斗对话（需勇气，月、火、水、土限定）获得COMMU“运命”
10月22日	阴／雨	●无论投哪一票结果都一样
10月24日	晴	●成绩发表，获得学年第一名校内好友好感度UP；家中与菜菜子对话可以获得“ビーズの指轮”；堂岛对话获得50000元；教室栋2F的祖父江对话获得“神秘のスカラベ×2”；自己的储备箱中获得“ロイヤルゼリー×1”
10月27日	晴／阴	●众人在屋顶时选择“いいから出ろ”→传达力UP
10月29日	晴	●选择男席和女席有不同的分支选项
10月30日	晴	●夜间旅馆事件中COMMU“星”Rank up

BOSS 压倒の巨兵

想要找到这个BOSS就必须先在B6F中的宝箱中找到“研究员用 认证キー”，然后在返回B4F打开闸门进入里面的房间才可以。BOSS主要以物理攻击为主，其蓄力后的“金刚发破”威力极强，最好在其蓄力后的下一回合全员防御，否则很容易造成战斗减员。当BOSS的HP在25%以下它会进入待机的状态，三个回合后便会自爆，我方只需全员防御即可。战斗胜利后在房间的宝箱中获得“干部用 认证キー”。

BOSS 直斗の影

影子最有威胁的一招便是必中的魔封光线，此招不仅能给我方的HP和SP造成伤害，而且还具有魔封的效果，如果我方负责辅助魔法的人员中了魔封状态要尽快为其回复（魔封光线可以魔法反射将其反弹回去）。BOSS最常使用的招式“ガルガリンアイズ”具有HP剩余1和一定几率老化的效果，只要及时回复威胁不大。影子的HP在70%以下会使用“エレメンツ・ゼロ”消去我方成员的4种属性耐性，之后它便会用全体4种属性魔法向我方轰炸。战斗中期影子还会为自己提升攻击、防御、回避和命中率，使用“デカジャ”即可消去它的有利状态。

BOSS 极论の器

需要在直斗加入后再次进入迷宫到达B9F才能向该隐藏BOSS发起挑战。战斗第一回合BOSS会先制使用“ゴッドハンド”，大概能给我方造成300到400左右的伤害。接下来的攻击规律很好掌握，蓄力后的下一回合必然是物理攻击，而精神集中的下一回合则是魔法攻击。建议战斗时装备上有物理或魔法反射特技的PERSONA，利用反击能够对其造成较大的伤害。BOSS的弱点是风属性，也可针对它的弱点对其发动总攻击。将其击败后在后方的手术台上可以获得直斗专用武器“アルジャーノン”。

敌人情报

种类	名称	HP	物	火	冰	雷	风	光	暗	掉落道具
恋爱	ロイヤルダンサー	282	－	－	－	－	－	－	－	黄色の饰り绪
魔术师	甘言のアブルリー	324	－	反	弱	－	－	耐	耐	锐い永久齿
战车	不逊のバザルト	190	耐	－	－	弱	－	－	－	不逊の玉钢
刚毅	源泉のバザルト	170	耐	－	－	－	－	弱	－	源泉の钢块
刚毅	招きの女御	258	－	弱	反	无	－	－	－	唐锦の饰り绪
战车	雾雨姐妹の长女※	110	吸	弱	吸	吸	吸	无	无	长女の珍粉
刚毅	雾雨兄弟の长男※	110	吸	吸	吸	弱	吸	无	无	长男の珍粉
法王	雨明かりの双子※	250	－	－	弱	－	－	反	－	希少の泷糸
女帝	维持の雕像	240	反	弱	－	－	反	－	－	石造りの皮
隐者	浅薄の翁	267	－	－	－	弱	－	反	无	风切りの饰り布
法王	教条の塔	259	－	反	－	反	－	－	－	ドグマの留め金
法王	赤のシジル	247	耐	吸	弱	耐	耐	无	－	银のシゲニチャー
战车	狼狈のパンツァー	320	耐	－	－	弱	反	－	－	轻铁の炮身
刚毅	激震のギガス	317	－	反	－	反	－	－	－	热魂の证
魔术师	全盛の手	430	－	－	－	－	－	无	无	宝箱の键
正义	全能のバランサー	210	耐	耐	耐	耐	耐	弱	弱	辉く受け皿
刚毅	フォースアニマル	364	反	－	弱	－	－	弱	反	恶魔の首轮
运命	时の砂时计	274	－	反	反	反	反	－	－	幻の砂
恋爱	爱欲の蛇	269	－	－	－	－	无	弱	弱	猛毒の牙
正义	压倒の巨兵	3000	－	－	－	－	－	无	无	－
战车	マッハフォート	240	无	－	－	弱	－	－	－	顽丈な房毛
刚毅	雨つぶての武者※	999	－	弱	吸	吸	吸	无	无	稀代の雨金
战车	ワイルドドライブ	270	无	－	反	弱	－	－	－	真铁の齿车
法王	无秩序のファズ	341	－	反	反	反	反	反	反	白银の块
运命	フェイルジェーン	263	耐	－	弱	－	弱	－	－	伸び缩みする物
运命	精神のダイス	312	－	耐	耐	耐	耐	弱	弱	精神の缝い糸
皇帝	パワーキャッスル	299	反	耐	－	无	弱	－	－	强力石の纤维
皇帝	地狱の骑士	520	－	－	－	－	－	无	－	漆黑の马具
正义	均衡の巨人	470	耐	－	弱	反	－	－	－	巨大な钢块
战车	邪恶の炮座	455	耐	－	－	－	－	－	－	漆黑の板钢
女教皇	真理のページェ	212	－	弱	吸	－	－	－	弱	守护の文字
女帝	イデアマザー	250	－	－	耐	－	无	－	弱	毛皮の留め金
刑死者	愤怒のキュクロプス	221	－	吸	无	－	－	－	－	坚利な刺
刑死者	力のヘカトンケイル	321	反	－	吸	弱	－	－	耐	兵つきの皮
运命	直斗の影	5500	－	耐	－	－	－	无	无	－
战车	极论の器	5000	－	－	－	－	弱	无	无	－

最终隐藏BOSS

挑战玛格丽特的前提条件是二周目走真结局路线，结局前在伊格尔出拿到贵重道具后再次返回天鹅绒室就能触她的剧情。只要达到天上乐土的最上层即可向其挑战，与前作的变态战斗相比本作的最终站要简单许多，玩家可以带上3名同伴而且战斗前也有记忆点。击败她后还能够看到相当惊人的剧情哦。

天上乐土

日期	天气	事件
11月4日	雨	●夜间事件后深夜电视出现
11月5日	雨	●发生诱拐事件
11月6日	阴	●COMMU“愚者”Rank up●进入异世界可前往新的迷宫（需在11月20日之前将菜菜子救出）
11月20日	雨	●本日是游戏中的最后一个雨天，也是收集雨天才会出现怪物的素材的最后机会
11月21日	阴	●白天发生去医院看望菜菜子的事件
11月22日	阴	●2-2教室与阳介对话去医院看望菜菜子→全员好感度UP
11月23日	阴	●接受阳介的邀请→阳介、运动部好感度UP；商店街北侧与千枝对话去医院看望菜菜子→全员好感度UP
11月24日	阴	●教室栋1F与久慈川对话去医院看望菜菜子→全员好感度UP
11月25日	阴	●实习栋1F走廊与完二对话去医院看望菜菜子→全员好感度UP
11月26日	阴	●教室栋1F走廊与雪子对话去医院看望菜菜子→全员好感度UP
11月27日	阴	●河川敷与直斗或商店街北侧与千枝对话去医院看望菜菜子→全员好感度UP
11月28日	阴	●期末测试开始：世界史问题选择“oct”；体育问题选择“背中から肩”
11月29日	阴	●现代文问题选择“体内の毒素を排出する”；地理问题选择“チリとアルゼンチン”
11月30日	阴	●数学问题选择“賭け金”；世界史问题选择“シェイクスピア”

敌人情报

种类	名称	HP	物	火	冰	雷	风	光	暗	掉落道具
魔术师	インテリマグス	364	—	耐	耐	—	耐	—	—	知性の留め金
运命	逆行の砂时计	161	耐	弱	—	—	—	—	—	金の砂
魔术师	荣华の手	200	无	无	无	无	无	无	无	宝箱の键
战车	无谋のパンツァー	284	耐	—	—	—	弱	—	—	神话の炮身
战车	ブレイブフォート	368	—	吸	—	—	—	—	—	炎钢铁
女帝	育成の雕像	126	耐	—	—	—	—	—	—	白磁の像
女教皇	狂气の圣典	383	—	—	弱	—	吸	—	—	红の皮表纸
刚毅	神话のギガス	344	—	—	—	—	—	无	无	神话の爪
女帝	ダークイーグル	312	—	弱	—	—	无	—	—	纯黑の钢块
恋爱	目移りのパピヨン	187	—	—	—	—	—	—	—	炎の鳞粉
皇帝	雨つぶての城※	399	吸	吸	吸	吸	弱	—	无	希少の雨留め
法王	破戒の塔	286	—	—	—	吸	弱	—	—	破戒の炼铁
恋爱	肉欲の蛇	234	—	—	弱	—	—	—	—	灼热の鳞
运命	咒いのダイス	400	耐	反	反	反	反	弱	弱	咒いの石
战车	キラードライブ	389	—	—	—	—	—	—	—	固定ボルト
隐者	ファントムロード	279	—	—	吸	弱	吸	弱	无	宝玉の布
恋爱	偏爱のクピド	297	—	—	无	—	弱	—	—	光の结晶
正义	光と暗のバランサー	333	—	—	—	—	—	无	无	祝福の受け皿
女帝	スカルブマザー	228	—	吸	—	—	—	—	—	ミンクの毛皮
刑死者	ドライデキシー	265	—	弱	—	—	吸	耐	耐	渴きの爪
隐者	轻拳の翁	322	—	—	—	—	—	弱	无	いぶし银の布
魔术师	怒るテーブル	345	反	反	反	反	弱	—	—	神木の块
刑死者	混沌のキュクロプス	587	—	—	—	反	—	无	无	薄刃の棘
法王	绿のシジル	444	—	—	—	吸	—	弱	弱	黑银のシグニチャー
正义	平衡の巨人	456	耐	—	—	—	弱	—	—	极上の玉钢
刑死者	ミノタウロス四号	424	—	—	—	—	—	—	—	重锁の束
刚毅	徒花の女御	205	—	—	弱	反	—	—	—	绫锦
女教皇	天启のペーシェ	256	—	—	耐	—	—	弱	—	神托の布海
恋爱	クラリスダンサー	325	—	—	弱	耐	—	—	—	不思议の麻布
正义	审判の剑	320	—	—	—	耐	弱	—	—	不断の切先
皇帝	不屈の骑士	562	耐	—	—	弱	—	无	无	白金の马具
刚毅	雨东风の武者	694	—	反	吸	反	吸	—	—	稀代の泷金
刑死者	血のヘカトンケイル	394	—	吸	—	弱	—	—	弱	血染めの皮
战车	洗礼の炮座	776	反	—	弱	—	—	弱	—	裁きの炮弹
正义	全能のバランサ	1500	—	—	—	—	—	—	—	—
?	クニノサギリ	9000	—	—	—	—	—	无	无	—
隐者	迷いの翁	4000	无	—	吸	—	—	无	无	—

BOSS 全能のバランサ

迷宫进行到第七天打开一扇门即可遇到该BOSS，它的主要攻击方式就是使用精神集中＋对我方弱点进行属性魔法攻击。第一回合它会先制使用精神集中，BOSS的攻击威力非常强劲，如果我方成员的PERSONA有弱点最好在其精神集中后进行防御。其实有一个比较简单的方法对付它，如果手中有充裕的“魔反镜”，那么在其使用精神集中后给我方有弱点的角色使用魔反镜，一次反击就能给其造成300左右的伤害，几个回合就能结束战斗。



BOSS クニノサギリ

到达迷宫第十天选择进入房门就可以与BOSS展开战斗了，战斗的初期十分简单，BOSS只会随机使用单体或全体属性魔法对我方进行攻击，



只要不被其击中弱点基本没有难度。真正的战斗从BOSS的HP在75%以下开始，它在发动“クアドコンバージ”后会令4种属性中的1种魔法威力大增而其他3种威力减小（我方同样有效，也可以利用这个机会使用该属性的魔法攻击BOSS），而后会使用威力上升的那种魔法发起攻击，建议让主人公装备具有该属性反击效果的PERSONA出战。BOSS的HP在50%以下后使用特技让我方的一名同伴进入混乱状态，25%还会全体混乱攻击（不可使用魔法和道具回复，2个回合后自动回复）。

BOSS 迷いの翁

11月24日以后再次返回迷宫并来到第10天即可向该隐藏BOSS发起挑战。BOSS具有物理攻击无效的耐性，而且还会使用“マカラカーン”为自己附加魔法反射。对付它的方式是先使用自己属性无效的魔法攻击BOSS将魔法反射破坏，然后在使用其他属性魔法对付它（BOSS冰属性具有吸收耐性，所以不要使用该属性魔法）。BOSS的攻击大多都附加异常状态，所以主人公一定要带上具有消除异常状态特技的PERSONA。将BOSS击败后调查花坛左下方的柱子可以获得饰品“チャクラリング”（SP消耗减半）。

祸津稻羽市

日期	天气	事件
12月1日	阴	●地理问题选择“南极30度”；数学问题选择“100万ドル”
12月2日	阴	●生物问题选择“结核菌”；英语问题选择“フランス语”●请夜间务必要进行记录，因为12月3日之后的选项选错一个就会进入BAD END
12月3日	阴	●考试结果根据知识高低变化●精神病与生田目的对话正确选项请参考下方的Check●COMMU“愚者”Rank up，获得COMMU“审判”
12月4日	阴	●COMMU“审判”Rank up
12月5日	阴	●在各处搜集真凶的线索，推理真凶的正确结果请参考下方Check●COMMU“审判”、“星”Rank up
12月6日	阴	●小熊的PERSONA发生变化，COMMU“审判”Rank up
12月7日	阴	●COMMU“审判”Rank up
12月8日	阴	●期末成绩发表，如果取得年级第1名，夜间调查家中菜菜子原来坐的位置可以获得“书きかけの表彰状”●从本日起可以前往新的迷宫（需在12月24日前完成该迷宫）
12月23日	阴	●在此之前如果通过迷宫会直接跳到该日●收到女友的圣诞节短信邀请
12月24日	阴	●收到女友的圣诞节礼物
12月25日	晴	●事件过后时间强制跳到3月20日
3月20日	晴	●与全部COMMU达成MAX的人员告别后（有些需要在商店街南侧的公车站坐公车），将会出现询问玩家是否要回家的选项，接下来的选择将决定玩家是否能够看到真结局，正确的选择顺序请参考下方Check

CHECK 真结局的选择方法

12月3日在精神病房与生田目的对话选项一定要慎重，选错的话便会直接来到3月20日并进入BAD END。进入精神病房后的正确选项请参考以下顺序：何をしている→ちょっと待て→まだ分からない事がある→生田目の本心→何かがひっかかる→自分达は何かを误解している→落ち着け！→今は考えよう。选择正确的选项后便可进入NORMAL END，如果想要达成真结局还需要在12月5日的推理中找出真正的犯人（选错3次的话还是会直接进入BAD END），建议玩家在次日之前再次进行记录以防选错。真正的犯人就是足立透。

3月20日与好友告别后系统会询问玩家是否要回家时选择“いいえ”→来到ジュネス调查电梯口选择“いいえ”→接下来按照顺序选择“まだ、やり残した事がある”、“はい”→事件过后来到河川敷河边与堂岛对话→商店街南侧进入天鹅绒室，剧情后获得“见晴らしの珠”→与商店街南侧下方的スタンドの店员→返回异世界与久慈川对话即可前往隐藏迷宫。

死神来了

与前作一样本作依然有隐藏怪物“死神”，不过遇到他的方法不再是停留在迷宫的时间过长，而是变成了在二周目开宝箱时随机遇到，本作中的最强装备可是要从他的身上刷的。除了每个人的武器不一样外，最强装备是每个人通用的。

敌人情报										
种类	名称	HP	物	火	冰	雷	风	光	暗	掉落道具
祸津稻羽市										
魔术师	翻弄のアブルリー	238	—	弱	—	—	—	—	—	金刚石の犬齿
恋爱	移り气のパピヨン	280	—	—	—	—	弱	—	无	奇迹の鳞粉
命运	无限の砂时计	196	—	—	—	弱	—	—	—	恶梦の砂
女帝	ジュピターイーグル	296	—	—	—	弱	吸	—	—	神の尾羽
女教皇	狂乱のマリア	301	—	弱	—	—	—	无	弱	泰然布
刚毅	惜爱の女御	288	—	吸	弱	—	—	—	—	小车锦
刚毅	不灭のギガス	333	耐	反	—	—	—	无	弱	不败の证
マガツマンダラ										
皇帝	キングキャッスル	350	无	—	—	—	—	弱	弱	白雪の石
皇帝	ぐれぇとキング	359	耐	—	—	—	弱	反	反	百华の王
女帝	自由のバンビーノ	254	—	耐	耐	耐	耐	无	无	威严の块
恋爱	淫欲の蛇	268	—	—	弱	—	—	反	弱	银鳞の块
女帝	ビスティルマザー	293	—	—	反	弱	—	—	—	女王の爪
法王	狂信の塔	325	耐	—	—	弱	无	无	无	破灭の冠
女教皇	慕い女の壶	298	—	吸	—	—	—	弱	反	恋慕の珠
刚毅	ネメアンアニマル	362	—	—	—	—	—	—	—	白银の毛皮
法王	紫のシジル	328	—	无	—	弱	—	—	—	金のシグニチャー
女教皇	沉默の圣典	307	—	弱	—	—	吸	—	弱	言の叶の糸
魔术师	荣光の手	10000	耐	—	—	—	—	—	—	宝箱の键
战车	バトルフォート	278	耐	—	—	—	—	无	弱	光辉铁
魔术师	眠るテーブル	255	反	弱	—	—	—	无	无	沉思のクロス
运命	ハッピージェーン	193	—	—	—	—	—	弱	—	常识外れな金属
运命	死のダイス	322	耐	—	—	—	—	—	—	死の块
正义	判决の剑	382	耐	弱	无	—	—	—	—	紫电の柄饰
刑死者	魔のヘカトンケイル	560	—	无	反	反	无	无	无	雷金属の珠
女帝	変容の雕像	279	—	—	—	—	—	无	无	白银の爪
隐者	ファントムキング	600	—	—	—	—	—	弱	无	极上の皮
正义	严肃の巨兵	6000	—	反	—	—	—	无	无	オリハルコン
刑死者	光辉のキュクロプス	324	—	—	—	—	吸	无	无	残虐な刺
隐者	世直しの翁	472	—	弱	反	—	反	—	—	贤木の杖
隐者	ノーブルサーチャー	238	无	反	—	—	弱	—	—	薄金の膜
刑死者	真面目カロシー	420	—	—	—	—	—	弱	弱	活性フェルト
战车	スロータードライブ	311	—	—	—	弱	—	—	—	奔流の齿车
战车	慢心のパンツァー	270	无	—	—	—	—	—	—	黄金の炮身
战车	爆轰の炮座	330	—	吸	—	弱	—	无	无	炎铜の薄板
正义	调和の巨人	305	—	—	—	—	反	—	—	金刚石の板铜
刑死者	ミノタウロス参号	290	—	反	—	吸	弱	—	—	刚毅の爪
刑死者	ミノタウロス二号	451	反	吸	—	弱	吸	—	—	黄金锁の束
刑死者	ミノタウロス一号	357	—	弱	—	反	吸	—	—	白银の皮
魔术师	无秩序のファズ	600	—	—	—	—	—	无	无	—
魔术师	羡望の巨人	3500	—	耐	耐	吸	耐	无	无	—
?	？？？	4500	—	—	—	—	—	无	无	—
?	アメノサギリ	8000	—	—	—	—	—	无	无	—

BOSS 无秩序のファズ



マガツマンダラ3界中的一个小BOSS，在不被迷宫中的敌人发现的情况下找到BOSS房间才能与之交战，否则就会强制被传送回迷宫的入口。BOSS的能力不高，而且只会使用普通物理攻击，不过它会不断召唤出同伴，想要结束战斗就必须在一回合之内将所有的无秩序のファズ击倒。如果无法同一回合将所有敌人击倒也没有关系，因为它们召唤出20个左右同伴后就不会再召唤新的同伴了。

BOSS 羡望の巨人



マガツマンダラ6界绕到正中央的房间选择进入即可与该BOSS交战。BOSS的主要攻击方式为无属性的全体魔法，只要及时回复就我方人员不会造成太大的威胁。由于BOSS拥有四种属性的耐性，而且还拥有高几率物理攻击反射的特技，所以战斗中应该以特技取消其耐性然后再使用魔法攻击或使用物理攻击特技的手段为妙。将BOSS击败后返回祸津稻羽市2F即可进入原来打不开的房间。

BOSS 最终之战



到达祸津稻羽市3F选择继续前进即可在前方追上足立透。战斗第一阶段比较简单，人形的足立透攻击方式不多，主要以空间压杀为主，换上物理反射的PERSONA可以轻松胜出。需要注意的是，当BOSS利用“ヒートライザ”提升全能力后要立刻使用“デカジャ”来消除他的有利状态。他的另一个比较有威胁的招式就是先利用“デビルスマイル”使我方人员进入恐怖状态，然后再使用“亡者の叹”造成即死攻击，此时要优先解除恐怖状态。

因为我方成员的HP与SP是继承以上一场战斗的，所以接下来的第二场战斗会比较辛苦。BOSS每回合可以行动两次，而且还会使用各种属性的魔法攻击。当BOSS的HP在50%以下时会使用“混沌の雾”→精神集中→状态提升→混沌之雾散去→全体无属性射线攻击（HP25%以下会再使用一次迷雾），玩家在迷雾期间最好不要进行攻击，调整下状态等待其提升状态后进行防御即可。建议本场战斗派拥有辅助和回复魔法的雪子和小熊出场，他们两人的辅助会令战斗轻松不少。

关于继承

跟前作一样，这次游戏的一周目后依然可以继承部分的数据。通关之后玩家可以选择记录，然后回到标题画面读取该记录就能够开始二周目的挑战了，二周目的存档文件会有一个樱花的标示。

可以继承的数据：

■主人公固有的五项数值，也就是勇气、根气、宽容、传达力和知识
■金钱
■社群达到最大值后得到的道具，用于解封部分PERSONA
■PERSONA全书
■PERSONA全书的登录书达到一定的百分比时得到的道具
■COMUU MAX时得到的贵重道具
■下次游戏一开始就可以最多拥有12具PERSONA
■游戏时间

课堂提问		
日期	正确答案	效果
4月14日	キリストが诞生したころ	知识UP
4月18日	ザ	知识UP
4月20日	完璧	阳介好感度UP、传达力UP
4月23日	河のそばにあった	阳介好感度UP、传达力UP
4月25日	朝8时	知识UP
4月26日	完全数	千枝好感度UP、传达力UP
4月30日	オリンポス山	知识UP
5月7日	くさかんむり	知识UP
5月26日	神圣文字	阳介好感度UP、传达力UP
6月8日	下手な役者	雪子好感度UP、传达力UP
6月13日	无酸素运动	知识UP
6月15日	立っている姿	阳介好感度UP、传达力UP
6月20日	ソクラテス	知识UP
6月27日	憎しみ、嫉妒	知识UP

日期	正确答案	效果
6月30日	ヤリキレナイ川	知识UP
7月4日	もちろん“梓”	阳介好感度UP、传达力UP
7月7日	柿本人麻吕	知识UP
7月13日	未熟であったこと	知识UP
7月14日	曙	知识UP
7月15日	思わない	知识UP
7月16日	虫除け	知识UP
9月1日	避ける	知识UP
9月5日	小春日和	知识UP
9月17日	香辛料の利益	知识UP
9月20日	白寿	知识UP
9月28日	断食を终える	阳介好感度UP、传达力UP
10月4日	0.5リットル	知识UP
10月5日	绿色が老化したから	阳介好感度UP、传达力UP
10月8日	禁烟	知识UP
10月11日	背が低い	知识UP

日期	正确答案	效果
10月12日	2元	知识UP
10月13日	成长が早くなる	知识UP
11月1日	背中から肩	知识UP
11月4日	体内の毒素を排出する	阳介好感度UP、传达力UP
11月7日	南极	知识UP
11月11日	コッホ	知识UP
11月17日	赌け金	阳介好感度UP、传达力UP
11月22日	パタゴニア冰原	知识UP
11月24日	6	知识UP
11月25日	罪人の刑场	知识UP
11月26日	X'mas	知识UP
12月9日	昆虫类	知识UP
12月10日	亲指	知识UP
12月17日	人差し指	千枝好感度UP、传达力UP
12月21日	王族の人物	阳介好感度UP、传达力UP

圣诞节礼物

玩家在游戏中与女性角色的COMMU达到8级时就可以选择是否让其成为恋人，成为恋人的女性角色会在圣诞节送给主人公不同的礼物，圣诞礼物是主人公的专用道具，如果没有任何恋人的话就会与阳介等人度过孤独的圣诞节而且会得到道具“汉の勋章”。

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

一刀有话说

作为E3特刊，本期UCG对于绝大多数读者来说，无疑是具有极大吸引力的。不过，也正是因为这期E3相关的内容篇幅严重超标，导致我们的"游风艺苑"不得不放弃制作"特大号"的念头。不过，在这里本刀还是希望大家在暑假期间休闲放松的同时坚持创作，因为我刊与常州中华恐龙园共同举办的"2008中国(常州)国际动漫艺术周游戏插画征集"活动正在如火如荼地进行中。此次征稿的优秀作品都有精美纪念奖拿，而获得优胜的六位作者，还有500元的现金奖励(详见页面下方的征稿启事)！本次刊登的作品即为目前的入围稿件。对自己的实力有信心的兄弟姐妹，别再犹豫啦！



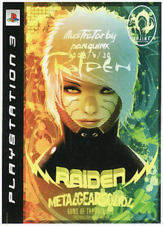
北京·张珂



可能大家还记得前两期出自张珂同学笔下的那幅异常精美的《炽焰帝国》精灵MM，这次他带来了的作品水平依然上乘，而且同样是以漂亮MM为题材。不过眼前的女孩儿则换成了《魔兽世界》中的人类法师。而长得非常"抱歉"的兽人兄弟，则在遭受攻击的同时，无奈地在画面中起到了反衬法师MM的神勇与美丽的作用，真是太可怜了！

泸州·Joe

《机战A》在PSP上的复刻似乎勾起了广大《机战》玩家的美好回忆。作为"机战FAN+高达FAN"，Joe同学绘制了这幅《沙扎比》与大家分享。"夏亚的影响力不必说，妖艳的红色不必说，只是那只独眼，就足以让人陶醉了！"以上是作者的创作感言，而本刀想说："阁下画稿优秀的素质不必说，光是身为Fans的热情与执着，就足以让人钦佩了！"





济南·G·S

作为不可多得的科幻漫画佳作，《铳梦》曾经给广大漫画迷留下了深刻的印象。而作品的主角——机器人女孩儿嘉丽，也因其鲜明的形象成为读者心目中最具特色的动漫女性角色之一。右边这幅同人作品，很好地再现了原作中嘉丽身手不凡的飒爽英姿，特别是面部神态的刻画，将人物的干练机警表现得非常到位。

临海·BWmk2

我怀疑此前刊登的一些以早期ACG作品为题材的稿件刺激了大家的怀旧情结，最近这样的稿件越来越多，比如BWmk2的这幅《希瑞与顺风马》。作品最大的亮点无疑是对色彩的娴熟运用，清新柔和的整体色调配合变化丰富的色彩，使画面洋溢着一种迷人的梦幻气息。

佛山·penguinx

一幅极具恶搞精神的《MGS4》同人稿，原本清秀帅气的悲情帅哥雷电，到了penguinx笔下竟成了这幅眼神妖媚红唇丰润的样子，实在是令人忍俊不禁。不过作品画风成熟，且为纯矢量稿件，作者的画技可见一斑。



2008中国(常州)国际动漫艺术周 游戏插画征集启事



我刊将与常州中华恐龙园共同举办"2008中国(常州)国际动漫艺术周游戏插画征集"活动，征集细则如下：

1、作品形式为单页的故事稿或者单幅画稿，大小不得小于A3尺寸(420mm×297mm)，Email稿件边长尽量保证在2500像素以上。请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名(Email中也要注明)。

2、请作者为自己的画稿起名，并在画稿上陈述创意思路，一并写在稿件背后。

3、画稿的题材以游戏为主，与恐龙有关题材将优先录用，欢迎原创稿件。

4、投稿时间为7月1日至8月31日，信件投稿请注明"游风艺苑艺术周游戏插画征集"收，Email稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn，Email标题注明"动漫艺术周游戏插画征集"。

5、本次征集活动将挑选优秀作品刊登在七八月份出版的杂志"游风艺苑"栏目中，优秀作者将获得本杂志样刊一本和由常州中华恐龙园提供的恐龙主题商品一件(奖品为恐龙抱枕、恐龙T恤、恐龙帽)。投稿结束后，将在所有的投稿作品中选出最佳游戏插画作品6幅，获奖作者将获得现金500元的奖励，获奖名单将在九月份出版的杂志"游风艺苑"栏目中公布。

说明：常州中华恐龙园为"2008中国(常州)国际动漫艺术周"承办方，本次征集活动中所有的优秀作品将在"2008中国(常州)国际动漫艺术周"博览会主会场常州中华恐龙园展出。"2008中国(常州)国际动漫艺术周"举办时间：2008年9月28日—10月5日。

常州中华恐龙园 网址：www.cnkly.com 电话：0519-85120812

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

文 Huilei

游戏名人堂 HALL OF FAME



云流今日，花开彼时

享誉世界的华人制作人陈星汉

主要获奖经历

《Dyadin》

学生展品奖，独立游戏节(IGF)，2005

《Cloud(云)》

学生展品奖，独立游戏节，2006

哲学奖，Slamdance Guerilla 游戏开发者竞赛，2006

《flOw(流)》

最佳免费在线游戏，Jayisgames.com，2006

最佳独立制作游戏，Wired.com，2008

PS3最佳艺术设计奖，IGN.com，2007

PS3年度最佳下载新作，The Game Reviews.com，2007

视频游戏创新奖提名，英国影视艺术学院，2007

年度下载游戏提名，第十一届年度互动成就奖，2008

最佳新作奖&创新奖提名，游戏开发者选择奖(GDC的一部分)，2008

年度最佳下载游戏，游戏开发者选择奖，2008

名人档案

中文名：陈星汉

英文名：Jenova Chen

出生地：中国上海

血型：AB

爱好：视频游戏，绘画，哲学，空手道，电影，做白日梦

1999年～2003年：就读于上海交通大学并参与制作过三款游戏

2003年～2006年：于美国南加州大学电影艺术学院攻读互动媒体专业硕士并创作出三款获奖游戏

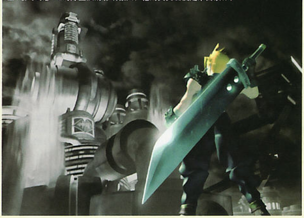
2006年～2007年：担任EA Maxis公司游戏设计师

2007年～现在：担任thatgamecompany艺术总监，负责PS3下载新作《花》的开发

相信很多国内玩家都知道《flOw》这款PS3/PSP游戏。《flOw》于去年年初在PSN上推出后，凭借其独具创意的游戏设计和与众不同的情感体验，不但成为了2007年PSN上下载量第一的游戏，还于今年3月被移植到了PSP上(美版)。然而，如果我说《flOw》的原作者是一位土生土长的中国人，估计有很多玩家会以为这是在开玩笑吧？但事实确是如此。《flOw》的原作者陈星汉(Jenova Chen)出生于上海，2003年于上海交通大学本科毕业后远渡重洋到了美国南加州大学攻读互动媒体专业的硕士学位，而《flOw》的制作就是他毕业论文的一部分。如今陈星汉早已从USC毕业，他自己的公司thatgamecompany也作为索尼的第二方，正在开发PS3上的下载游戏新作。现在，就请各位读者和我们的特约记者Huilei一起走近陈星汉，解读他的游戏心路历程。

“90年代国内所有能接触到的游戏我几乎都玩过。”

陈星汉于1981年出生在上海的一个普通知识分子家庭里。如同许多80后的年轻人一般，陈星汉也是在80年代末90年代初由FC所引起的第一波游戏大潮中与电子游戏进行了第一次亲密接触。在那个精神文化生活极度匮乏的年代，孩子们对于娱乐的认知还仅仅停留在小人书、变形金刚等少数几个关键词的阶段，所以当那时才刚上小学没多久的小星汉某天在同学家，亲自用FC的手柄操纵着屏幕上的小人奔跑跳跃的时候，其心中的激动和兴奋是可想而知的。那之后没多久，经不住儿子天天闹的陈爸爸终于给他买回了一台国内仿制的FC兼容机。然而，由于那个时候家里的经济条件不太好，即使拥有了自己的主机，面对那些动辄一二百元的游戏卡带，小星汉更多的时候也只能一边吞口水一边读游戏攻略解馋。就在这时，由于父亲一个望子成龙的决定，陈星汉的游戏生涯却歪打正着地迎来了一个新的转机。



■《最终幻想Ⅶ》对陈星汉的影响极大，他的英文名便是来自该作。

那是在1989年，当时读小学三年级的陈星汉在父亲的主张下开始到宋庆龄少年宫学习计算机。而在那之前，自幼喜欢画画的陈星汉正在上着国画班，这种突如其来的转变让年幼的他一开始很不适应。但没过多久，陈星汉就激动得像是发现了新大陆一般：原来电脑上面也可以玩游戏啊！从此，这一更具隐蔽性的平台就成为了他的游戏主战场。而在边玩游戏边学编程的同时，制作游戏的梦想也渐渐在他的心中生根发芽。恰逢当时少年宫电脑班上正在流行磁盘版的《三国志》，班上的6、7名同学在玩过这款游戏之后决定自行动手开发一款更好的策略类游戏，而地图绘制的工作就由陈星汉负责。由于那个年代还没有能用的绘图软件，陈星汉用画点连线的方式，花了整整一个周末才用BASIC程序完成了中国地图的绘制工作。可是在反复携带的过程中，他的磁盘不小心报废了，一切前功尽弃。这一意外极大地打击了他制作游戏的热情，之后很长一段时间都没有再尝试去做游戏。

1992年陈星汉上预备班的时候，陈爸爸为了儿子的学习而买回了一台286电脑。这一举措在方便了陈星汉学习编程的同时，也确确实实地加快了他玩游戏的进度。上了中学之后，陈星汉的学习生活节奏变得越来越快。和那个时代的许多孩子一样，陈星汉除了平日在学校的正常课业之外，还要在课余时间去参加各种各样的竞赛辅导班。从初中到高中，他一直坚持着在电脑奥校的学习，还要在周末的时候去参加各种物理、数学、化学竞赛班，最后也终于修成正果，凭借着

在高中计算机竞赛的获奖而被保送到了上海交通大学。不过也是由于这种被逼出来的快节奏生活，陈星汉玩游戏基本上都是处于一种见缝插针的状态。“我刚上初中那段，MD和SFC已经开始流行了。但由于家里面没钱买主机，所以那个时候看到同学家里的《龙珠》和《幽游白书》游戏总是很眼馋。次世代主机就更别说了，太奢侈。”回忆起那个阶段，陈星汉不禁有些感慨，“不过电脑上面的游戏我倒是玩了不少。刚接触电脑的时候我就用磁盘拷游戏玩了，到后来90年代国内所有能接触到的游戏我几乎都玩过。当时我跟D版光盘店老板很熟呢，每个星期都会去淘碟。现在想想，当初光盘刚出的时候40元一盘呢，真是给父母带来很大负担。”

那个时代游戏中，《仙剑》、《轩辕剑》、《双子星物语》、《最终幻想VII》、《最终幻想VIII》等几款作品被陈星汉认为是影响过自己人生观的经典之作。其中他对于《最终幻想VII》这款划时代的作品有着很深的感情，这从他的英文名Jenova（《FFVII》里的影子BOSS）上就可以看出来。在被问及这一名字的来由时，陈星汉笑了笑：“其实我给自己起的英文名叫Jenova也是有渊源的。那还是在高中的时候，同桌的游戏好友自称Cloud，自己很不甘心，就用了Jenova这个名字，因为觉得Jenova比Cloud和Sephiroth都要牛。而且据《FFVII》的背景资料说，Jenova是没有性别的生物，所以也不见得是女人的名字，只不过是头发长点而已， Sephiroth不也是一样吗？”初到美国的时候，陈星汉本是要坚持自己的中文原名Xinghan Chen的，结果却很无奈地发现没有一个人会读会记，所以不得不在三个月后放弃了。当他再考虑其他英文名字的时候，发现有太多的人姓Chen了。这也就意味着如果采用任何一个常见的英文名字都会有很大的注册问题。这时，陈星汉忽然想起了Jenova这个在游戏之外根本就不存在的名字……之后没多久，所有人都知道都知道这个来自中国的男孩叫Jenova Chen了。如今除了要签法律文件，陈星汉在平时都会使用Jenova这个名字了。

“我对自己的将来感到不确定。”

时针指向1999年。当时刚进入大学的陈星汉终于摆脱了各种奥赛班的束缚，得以在课余时间尽情地沉浸于游戏世界中。而在这一过程中，他那被封印在灵魂深处的艺术家人格也逐渐苏醒，制作游戏的想法也再一次萌生了。“其实我从小就喜欢画画，小学的时候就自己画过漫画书，也一直都是宣传委员，负责出板报。记得当时小学老师还找过我父母，要他们对我绘画方面的天赋进行进一步的培养。可是家里没人是艺术出身，觉得做艺术的就是画画在街上讨饭的。而且父亲注重人脉，觉得自己在计算机界，所以硬是把我拖到了去学计算机的道路。但我觉得自己骨子里仍旧是一个艺术家，想要创造东西和别人分享，现在学了计算机，也只是换了个更得心应手的媒体罢了。”回忆起当时的心情，陈星汉是这么说的。

让陈星汉真正下定决心去做游戏的是一位被他称作“做游戏的天才”的人——胡岭。胡岭是工业设计系的学生，和陈星汉同一届，是当时陈星汉所在的上海交大游戏俱乐部“Wondergust”的组织者。陈星汉印象中的胡岭是一位苦行僧式的传奇人物，平时整天不出寝室门，有时间就写程序做游戏。当时俱乐部进行游戏开发所用的引擎，就是胡岭通过他在美国留学的姐姐购入国外的引擎教材而自行编写的。那个时候，俱乐部里面还有好几位这样的对游戏充满热情的年轻人，比如日语系学生胡文杰（和陈星汉一起主要负责游戏美工），还有曾凭借个人作品《Golem》夺得过全国游戏大赛第一名的艺术设计系学生单隽。就是这些充满热情的游戏爱好者，在国内游戏教育水平为0的严峻现实下不断地努力，想要做出跟国外游戏一样水准的作品。当时为了提高自己的游戏制作实力，陈星汉还在大二暑假的时候到上海育碧做过实习生：“按理说像上海育碧这样的大公司我是没法去实习的，不过我父亲认识当时上海育碧的上层，所以才得以进去的。那时参与的是《我为歌狂》的游戏，一个外包项目。我负责的工作很无聊，只是帮助他们整理游戏对话文档。午饭休息的时候我就继续弄大学伙伴们一起做的游戏。当时我们开发的游戏在世界学生之间都是一流的，这一点我是到了美国才发觉的。”大学时代的陈星汉总共参与过游戏俱乐部的三款游戏的制作，它们分别是类似《三国群英传》的《圣灵战记》，类似《暗黑破坏神2》的《虹之诅咒》，以及类似《塞尔达》的《Crystone》。其中《虹之诅咒》作为俱乐部的第一个大型项目，还获得过当时全国游戏大赛的二等奖。提到这款游戏的制作过程，陈星汉还有过一次比较尴尬的经历：“记得做《虹之诅咒》的时候，我、胡岭、胡文杰暑假都不回家，三个男生挤在一个宿舍里面做游戏。当时4台电脑太热了，一共借了7台电扇，我们都只穿了条裤衩在那里没日没夜地忙。当时印象特别深刻的是，晚上突然有一个女生来我们寝室，超级尴尬……”

除了参与各种游戏的制作，陈星汉还在课余时间自学了数字艺术方面的知识。由于从小就有计算机和绘画方面的基础，这方面的学习并没有太大的困难。在和一些业界的前辈进行了咨询之后，他意识到自己没有艺术专业背景，对将来的发展会有影响，于是就去东华大学辅修了艺术设计的第二专业。如此，大学四年下来陈星汉除了精通掌握各种图形软件之外，还完成了数个独立作品。其中有一件CG作品曾于《数码艺术》杂志上发表过，还有一段动画短片在2002年的上海市数字艺术竞赛中获得过一等奖。那时的陈星汉曾经满心觉得自己的目标是像Pixar那样做数字动画，还梦想着要去参加Siggraph的动画大赛：“在出国前，我已经和一个朋友在做Siggraph短片的故事版了，觉得要是出不了国就要用自己的作品打到国际上。不过之后我出国了，我的合作伙伴一年后也出国了。他去的是美国电影学院，也是很牛的学校。现在他在做《龙珠》的电影，之前还做过《蜘蛛侠3》。我们可以说是殊途同归了。”

陈星汉在大学参与的最后一款游戏

“第九艺术”这个词并不见得是什么褒义词

作为一位资深玩家兼新星游戏制作人，陈星汉先生对于游戏以及游戏业都有着许多独到的见解，其中不乏令人深思之处。下面就请广大读者跟随笔者一起，与陈星汉先生畅谈游戏。

Huilei（以下“H”）：不瞒您说，《流》的flash版本和PSP版本我都玩过，非常喜欢。话说我总觉得《流》和《Rez》这款游戏很神似哎，虽然游戏规则完全不一样。

陈星汉（Jenova Chen，以下“J”）：嗯，《Rez》我也非常喜欢。

H：这么说来，您有没有什么特别喜欢的制作人呢？

J：当然有啊，像《汪达与巨像》的制作人上田文人，《块魂》的制作人高桥庆太，还有“《模拟人生》系列”的生父Will Wright等等，他们都是很有才华的制作人。

H：是啊，不过真可惜，没有国内的制作人。话说您近几年有关注过国内的游戏业发展吗？

J：据说最近几年国内的网游进步神速呢，这方面西方世界开始倒过来学习中国了。

H：是啊，家用主机方面倒是没什么太大的进展。倒是PSP卖得很红火，可惜都不是行货。

J：PSP玩的游戏估计也都是D版吧？（笑）

H：（汗）呵呵。对了，我之前在网上查了一下，您去年12月回来过一次，还在复旦大学做过一次讲座，能稍微说一下吗？

J：其实复旦和交大都去过，两边讲座的内容相同，主要就是讲述自己的成长经历：出生、上大学、到美国读书、创业，做了一些个人的总结，还有探讨人生幸福的要素。

H：那有没有考虑过在合适的时间回国发展呢？

J：盗版问题不解决，回来也没法发展啊。而且我现在关注的是世界游戏产业的问题。改变游戏媒体是全世界的事情，而不单是中国的事情。在中国发展也许方便，但是造成的冲击会小很多。

H：嗯，这么说也是，中国确实需要一个打入“游戏好莱坞”的制作人。提到好莱坞，您认同“游戏是第九艺术”这一说法吗？

J：“第九艺术”吗？我觉得这个称呼好像没有什么实际意义。游戏作为互动媒体来说是一个新的主媒体。传统媒体之间不一定会有交集，但是主媒体能包含所有传统媒体。游戏里可以有电影，有文学，有音乐。在互动媒体中，游戏就好似视听媒体中的电影，是主流，有很大的商业前景，所能造成的影响比其他互动媒体都大。也正因为



▲陈星汉与他的合伙人Kellee Santiago被好莱坞著名的《综艺》杂志评为“10值得关注的创新者”。

《Crystone》，在他看来是一款技术和美工都相当专业的作品。《Crystone》的制作团队有8、9个人，游戏的各部分都很完整，有专门为其制作的3D地图编辑器，还有全程语音，并且所用到的软件全部是游戏俱乐部的成员们自己开源的。在制作过程中陈星汉曾经去找过他的教授，希望能将这款游戏作为毕业论文项目，但教授却认为即使是十个游戏也远不如他手头的国家级项目重要，所以最后陈星汉也只能无奈地一边忙论文一边做游戏。当时俱乐部的成员们本打算在完成该作的制作后将其送去参加国内的游戏大赛，但由于制作完成后大多数成员都忙着毕业，没有时间进行经营，参赛的事最后也就不了了之了。对于这一遗憾，陈星汉至今都还感到很惋惜："要是那个游戏在我们毕业的时候流传到网上，应该是很惊人的东西。"

凭借着《Crystone》及之前游戏作品的杰出表现，上海交大游戏俱乐部里的03届毕业生们几乎全部都被当时国内最大的游戏公司盛大网络聘用了。作为团队核心成员之一的陈星汉也理所当然地拿到了盛大的录用通知，但最终并没有去盛大工作："当时我在盛大申请了程序、美术和游戏设计3个职位。他们说，你做美术和设计都不错，但只能选一个。但是我觉得选任何一个都会浪费我以前的积累。美术不能做程序，程序不能画画，设计也不能做另外两种。而且当时微软和一家中国最牛的广告公司也都给了我offer，所以我对自己的将来感到不确定。"



■陈星汉开发的《flOw》是PSN上最具代表性的作品之一。

就在陈星汉为就业去向而感到彷徨的时候，另一种可能性在他面前逐渐变得轮廓清晰了。

"我不孝顺，能为父母做的就只有让他们自豪了。"

2003年4月，就在陈星汉面临毕业抉择的时候，一封来自美国南加州大学(USC)电影艺术学院的录取邮件发进了他的邮箱。USC电影艺术学院作为美国历史最为悠久的电影学院，多年来一直位居全美电影学院排名的榜首，并且在上世纪90年代就率先开设了互动媒体方向的专业，是国际上数字娱乐教育领域最具知名度的先行者。对于长久以来一心想要在数字娱乐领域做出一番成绩的陈星汉而言，USC无疑是再适合不过的选择了。然而，由于作为艺术类院校的USC电影艺术学院在第一年是不发放奖学金的，这也就意味着第一年数万美元的花费将会给陈星汉的父母造成相当巨大的经济负担。为此他犹豫了相当长一段时间。说起那时的决定，陈星汉的言语中隐约透着一股自豪："其实申请出国的事在2002年10月(大四刚开学)就弄完了，因为当时身边的同学们都在弄这个，而且我父母也逼得很紧。在选出国专业的时候我和父亲意见不合，他要我读计算机博士，我说我要读艺术，最后只能妥协，决定计算机、艺术都申请，总共申请19所大学，每边一半。当时父亲说，艺术类院校只要有全奖就让我去，结果计算机有，艺术没有。最后决定要去USC的时候，父母为了我，把准备买房子的钱都用掉了。我跟他们打包票，第二年一定拿奖学金，所以当时真的是视死如归，没有退路。"

紧拥着掺杂着自信和不安的复杂心情，陈星汉最终还是踏上了通往美国的求学之路。在接下来的三年时间里，凭借着努力学习所获得的全A成绩，他也如愿以偿地拿到了第二和第三年的奖学金。不过为了尽量减轻家里的负担，在抵美第二年可以在校内打工之后，陈星汉还是尽可能地去争取各种打工机会。在最多的时候，他竟同时打了五份工，每天都忙得昏天暗地的。当时由于其中一个工作要到校外做，陈星汉还因此专门买了辆车去打工，但由于经济问题，买了车后连保险都买不起，后来撞车赔了比车还要贵的钱。最后那辆破车开了4年，直到他在EA Maxis工作之后才换掉。



▲陈星汉的代表作之一：《Cloud》。

在USC读研的三年时间里，由于学习生活的忙碌以及经济上的限制，陈星汉一直都没有回过国。在平时，陈星汉要完成课程以及参与学校的各种项目，暑假的时候则要到游戏公司实习，寒假时还要做他自己的游戏，根本抽不出时间回家或度假，不少时候甚至连打电话回家的时间也不够。就在这种紧凑的节奏中，陈星汉于毕业前共完成了三款获奖游戏作品：《Dyadin》、《Cloud(云)》和《flOw(流)》。IGF获奖作品的《Dyadin》是一款双人、双世界观合作解谜游戏，需要两个人在不同的屏幕上玩，每个人看到的世界和另一个人的不同。《云》和《流》则更进一步，以其独特的意境营造和游戏创意而获取了多项奖项，广为世人所知。

《云》是一款第三人称视角游戏，玩家在游戏中可以控制一位穿着白衣的小女孩在天空飞翔，并通过对黑、白、灰三种不同性质的云的控制来完成属于自己的云图。该作以其素雅的手绘风格画面以及纯净简单的游戏乐趣，引起了许多玩家以及非玩家的关注。有玩家说，《云》的初回游戏体验让他感动得落泪。还有一家医院联系过USC，希望能将《云》用来缓解病人的痛苦。

《流》则是一款更为异质的游戏。在这款游戏中，玩家要控制一只奇特的海洋生物，通过在不同层次的海洋中摄食比它弱小的生物，并躲避来自更为强大的生物的攻击，从而实现其自身的进化。《流》的制作其实是陈星汉硕士毕业论文的一部分。这篇论文旨在帮助游戏设计师将单机游戏设计得可以根据玩家的经验和能力而变化，从而让不同的玩家用他们自己习惯的节奏来享受同一款游戏，更好地进入沉浸忘我的状态。《流》的第一个flash版本于2006年4月在陈星汉的个人主页上放出，第一周就有了30万的访问量，至今已超过400万。在获得世人的肯定以及众多媒体的赞誉之外，《流》还被索尼公司看中，作为PSN 网络下载游戏被移植到PS3上。凭借其独具创意的游戏设计和与众不同的情感体验，《流》不但成为了2007年

PSN上下载量第一的游戏，还于今年3月被移植到了PSP上(美版)。《云》和《流》所取得的耀眼成绩，无疑为陈星汉毕业后的发展奠定了坚实的基础。

2006年5月，陈星汉以近乎完美的表现完成了他在USC电影艺术学院三年的学业，正式走出校门。毕业典礼那天，陈星汉的父母都赶来参加了。看着儿子穿着硕士服拍照的情景，两位老人的脸上浮现出了欣慰的笑容。回想起那一刻，陈星汉略带歉疚地笑了笑："哎，我不孝顺，能为父母做的就只有让他们自豪了。"



▲凭借其作品的出色创意，陈星汉获得了全球游戏开发者们梦寐以求的游戏开发者选择奖。上图从左到右分别为陈星汉、USC教授Tracy Fullerton以及Kellee Santiago。

"我始终还是想做自己的游戏。"

早在《云》获奖的时候，索尼公司就注意到了陈星汉并与他进行了初期的接触和谈判。而当《流》问世之后，当时都急于在北美开展网络游戏下载服务的索尼和任天堂同时向陈星汉抛出了橄榄枝，想将《流》作为开拓新用户层的杀手锏移植到其主机上去。由于任天堂方面的决定权在日本母公司，谈判的很多事项都要到日本去办，而索尼在洛杉矶的分公司拥有自行决定权，其在商务谈判上具有明显优势。由此，出于时间上的考虑，陈星汉最终选择了索尼作为合作方。然而根据相关法律规定，陈星汉必须先要有自己的公司，然后才能与索尼签订协议。于是在这样的背景下，陈星汉和他的同学Kellee Santiago合伙注册了他们自己的公司thatgamecompany(TGC)。说起公司的这一名字，里边还有一段故事。当初在注册《云》的官网域名时，由于"cloud game"和"the cloud game"都被注册了，陈星汉正在为此而犯愁。这时的他突然想起了Bing Gordon提到《块魂》时总是以"that garbage game"来代称(典故：《块魂》里面控制的就是一个"大垃圾球")，所以就半开玩笑地用了"thatcloudgame.com"。当时陈星汉还和同学开玩笑说以后可以做"thatrpggame"、"thatfpsgame"，都不用担心域名问题，结果这一玩笑真的在给自己的公司起名字时变成了现实。

言归正传，话说TGC虽然成立了，但与索尼的商务谈判却比预想中的要慢上不少，最后直到2006年7月才结束。这对于5月份毕业的陈星汉而言是一个很严峻的问题：如果在毕业的时候他没能及时找到可以给他工作签证的雇主，那就只能别无选择地回国。在这种情况下，陈星汉只能先接受了Bing Gordon的邀请，在著名游戏公司EA Maxis(《模拟人生》开发商)签订了一年的工作合同。"他们告诉我，我那年得到的工作在全世界大学毕业生里是最好的了，待遇很不错，还可以跟天才Will Wright 学习。不过我始终想做自己的游戏，所以还是在一年后离开了Maxis。"回忆起这段经历，陈星汉不无感慨地说道。

离开了EA Maxis的陈星汉回到了TGC，成为了公司的创意总监。如今TGC的固定成员有8人，其中包括创意总监1人，制作人1人，游戏设计1人，美术1人，音乐1人，程序员3人，另外索尼方面声音1人，还有一位美工方面的自由职业者参与项目开发。当初与索尼的那份合约让TGC得以以第二方的身份，为PS3开发三款下载游戏新作，而《流》就是其中的第一款。现在TGC正致力于合约中的第二款下载游戏《花(Flower)》的开发。之前由于与EA Maxis的工作合同，陈星汉无法参与《孢子》以外的任何项目，所以这次参与《花》的制作，可说是他第一次直接负责次世代游戏作品的开发。由于涉及商业机密，陈星汉目前还无法透露太多关于此作的细节。但从他的的概括介绍中，我们还是可以大致勾勒出这款新作的轮廓："简单地说，《花》是《云》和《流》的姐妹篇，是我在美国五年旅行经历的一个总结。不过这个游戏可能稍微比前两者更难吸引人。因为'花'的主题有一定的局限性，所以现在还不能很准确地判断，索尼的市场运作对于这款游戏的成功与否也占有很大的比重。这款游戏预计于今年下半年正式提供下载，相信到时候会引起很多争论的。"

如此，在互动媒体中，可能出现较高艺术价值的多半会是游戏。艺术其实很简单，它是一种交流形式，而艺术品则是艺术家和受众交流的具体体现。艺术品必须有一个很明显的艺术家所想表达的内涵，并且更重要的是那个内涵能在艺术品的受众那里产生共鸣。如果你能从一个游戏或者电影中读到艺术家想说的东西，那么你就可以叫那个东西艺术品了。很多商业游戏并没有那种内涵。当然，其实做单纯的商业品也没什么不好的。你看像iPhone、宝马都是很好的东西，但是他们本身不沟通，所以不会被叫做艺术。说到底，艺术不一定是好东西，艺术也不一定赚钱。所以"第九艺术"这个词并不见得是什么褒义词。

H：嗯，不过最好的游戏往往是能把艺术性和商业性结合在一起的。

J：是啊，比如说《魔兽世界》，作为一款游戏固然有其艺术的一面，但是风靡世界也是其商业的一面，所以可说是艺术和商业的结晶吧。刚才提到宝马，其实宝马还是有很多艺术面的，可惜只有汽车爱好者和赛车手这样的人是受众。所以说艺术品的价值也会因人而异。那些成功的艺术家都是能和大众沟通的人。话说也有很多艺术家直到死后其作品才得到承认，所以时机和在社会所引起的共鸣可说是商业艺术成功的关键所在。

H：确实如此。话说回来，您现在都还有时间玩游戏吗？都玩哪些游戏呢？

J：每天都还会抽空玩1、2小时吧。现在玩着的是《GTAIV》，还有《DOTA》(*注)。不过由于家里面没有PS3，只能周末在办公室抽空玩玩，所以《GTAIV》的进度比较慢。

H：为什么不自己买一台PS3？

J：没钱啊。自己创业就是没钱的，要赚钱还是得做打工仔。

H：不过如果公司做大了就好了。

J：对，这是一个赌博。反正刚来到美国的时候也是身无分文，最多也就是回到起点罢了。关键是要做自己想做的，心里觉得幸福就好。

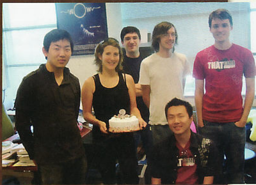
H：是啊，能做自己喜欢的事业才是最幸福的。现在您那边应该已经是深夜两点多了，我看今天的采访就先进行到这里吧。非常感谢您接受UCG的采访！祝您今后一切顺利！

J：好的，谢谢！

*DOTA：《Defense of the Ancients》，一个基于《魔兽争霸3》的多人实时对战自定义地图，在全世界范围内都有很高的人气。

■陈星汉的新作《Flower》。





▲TGC庆祝成立两周年。

游戏进行时

挖掘二线精彩 品位热门流行

IT'S GAMING



赢了！NDS赢了！万万没有想到，这期栏目的版面居然被NDS全部占领！其实，造成这种现象的原因倒也简单，看看近期家用机和PSP平台的游戏发售表就可以知道，最近这些机种上能勾起玩家兴趣的游戏相对有限。反观NDS，各种类型的新游戏却都有推出，动作游戏、角色扮演游戏、策略游戏……可谓一应俱全。这其中，改编自同名动漫作品的《火影忍者》、《死神 第三幻影》自不必说，更何况还有《超执刀2》、《合金弹头7》这样的热门经典。总之，这个火热的七月是属于NDS的，还在为暑假期间不知玩什么游戏而发愁的读者，赶快睁大眼睛看过来吧！

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn
攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

合金弹头7 SNK老牌射击游戏再现掌机平台！

原名	Metal Slug 7		
机种	NDS	类型	射击



阳光成员 黑X

没想到SNK会把《合金弹头》的正统续作放到了NDS平台，本来还指望来个"次世代"版呢（笑）。游戏本身保持了系列的全部特色（真不知道这是好事还是坏事），加入的军校模式也很有挑战。只是在BOSS战时经常会出现拖慢让人不爽，而且不支持联机双打。这真让人怀疑SNK是不是没这个技术？

Rush Blaster系统

不停击中敌人时，画面下方的奖励槽会不断增加，每上升一个槽，打倒敌人的分数便会从2开始倍加，当增加到4个之后显示MAX后便有16倍的加分，并且此时击中敌人还会掉出金钱，而此时奖励槽会迅速减少。



军校模式

在军校中，玩家不仅可以训练自己，更可以检验自己的能力。要注意的是玩家必须在关卡模式中通过该关，才能开启其在军校模式中的任务。每个关卡都分几类任务，玩家可以根据自己在任务中的表现来获取分数，并且提升军衔等级，让我们来简单看一下这些任务吧。

任务类型	最大分数	要点说明
目标歼灭A	110	消灭全部敌人，限定3条命且所有子弹无限，不死命过关即可拿S评价
目标歼灭B	140	消灭全部敌人，限定1条命且子弹无限，过关时间越短评价越高
目标歼灭C	200	限定1条命且只能用手枪，过关时间越短评价越高
物资回收	100	获得将场景内所有加分道具，一般救人质或者打爆障碍物会掉出，当然也有一些隐藏位置也是会掉出的，自己拿枪去搜索一下基本都可以找到
俘虏救出	100	将关卡内所有俘虏救出，要注意的是自己死一次的话之前救的都不算数。部分俘虏的位置也是隐藏的，同样也需要拿枪去搜索一下场景中的所有位置
据点攻击A	100	BOSS战，限定3条命且子弹无限。不死命过关即可拿S评价
据点攻击B	120	BOSS战，限定1条命且子弹无限，过关时间越短评价越高
据点攻击C	180	BOSS战，限定1条命且只能使用手枪，过关时间越短评价越高
特别训练	100	每关都有着数量不同的特别训练，其要求与玩法都比较特殊

BOSS战速攻打法

第一关 机械蜥蜴

本关的BOSS身体分为很多关节，将所有的关节打爆是快速解决BOSS主要思想。平时在其钻地时可以送它点手雷，而BOSS从上方横穿出来时则是最好的攻击时机。另外打爆BOSS尾部两个关节时会有弹药补给，最好能尽快击破。BOSS从右侧出来时也是打爆其头部两个关节的良机，另外此时放出的齿轮也是可以打爆的。

第二关 独眼巨蝎

本关BOSS可直接攻击的只有其两个手部，所以平时要击中火力攻击其双手。场景中出现的俘虏会提供弹药，此外下方轨道会不停的有导弹发射器出现，攻击它们一下便可以令导弹飞向BOSS，要想快速解决BOSS务必不要漏下任何一个。据点攻击2C中，选择MARCO依然轻松。

第三关 机械蜘蛛

由于本关BOSS战提供了乘骑，所以选择TARMA为快速解决它的不二人选。BOSS分为两部分，刚开始可以把手雷全部送给其脚部，然后立刻去乘坐机体。紧接着立刻开足火力并配合炮弹将腿部干掉，之后全力攻击其浮在空中的身体即可。如果击破其手部会有弹药补给，不过为了追求速度还是放弃的好。另外先击破脚部后，其身体会发射一种从两边出来的跟踪弹，看准了跳跃即可躲开，不然乘物很容易炸掉。

第四关 登瀑娃

这个BOSS在一般情况下可以算是最弱的一个了，刚开始右边的俘虏会送你D枪，然后蹲在BOSS头部猛攻即可。需要注意的是BOSS每爬一阵停下时，瀑布上会出现两个火力装置，这时候要立刻停下攻击，第一时间朝每个火力装置送两颗手雷，这样就又可以放心攻击了。在据点攻击4C时，需要利用跳跃向下开枪，这时要注意保持跳跃的节奏，另外BOSS发射子弹时也需要有节奏的在其头部左右来回跳几次便可躲开。

第五关 合体战车

此BOSS共分为3各部分，其部位都标有号码。这里采用一种投机取巧的保险打法，选择MARCO，刚开始即可把手雷都送给3号，然后猛攻1号，直到其冒气黑烟，之后可以立刻间歇性的攻击3号，只要速度够快，都可以把这两个部件打至冒黑烟（也就是即将爆炸）。之后立刻蹲到1号的上面，向左攻击可以蹭到2号几枪，之后从2号下面穿到其左边，中途可继续蹭几枪。待BOSS合体结束后，立刻向右开枪将1号打爆（若有导弹飞来也要优先击破），然后向上开枪打爆2号，跳下去再朝3号补几枪即可迅速结束战斗。

第六关 巨型机器人

本关由于直接乘坐机器人战斗，所以自然选择TARMA应战，这样一来基本也没什么难度。刚开始即可冲上去和BOSS硬拼，其攻击招式基本没什么有威胁的，要想提高速度，重在其特殊攻击的应用。当离BOSS很近的时候按A键可以发出冲击波，注意必需离BOSS很近且自己没受到攻击硬直时这招才有效，成功时可以看到火花。BOSS有一招迅速冲过来时便可用这招将其停住。

第七关 触手

与最终BOSS的战斗消耗时间算是比较长了，刚开始要先消灭6根触手，当击破第2根时会有弹药补给，所以这时运气很重要，获得个大威力武器的话会轻松不少。另外触手的末梢防御比较高，所以当其顶浮块时就不要浪费手雷了，手雷最好留给最后两根触手，毕竟其有一招"火山爆发"不是很好躲。其他攻击都不是很难躲，多看打几遍即可掌握其规律。

最终战 飞碟

坚持到飞碟这里其实已经算成功了一大半了，飞碟的攻击方式比较多。首先当其降落时会激起岩浆波浪，此时一定要拉开距离迎着它向对面的平台上跳才可躲过。另外BOSS在岩浆中快速游动时表示即将浮起，要立刻往其相反的方向跑。BOSS在天上时便是攻击其的大好机会，稳扎稳打是关键。

传说的斯塔菲 对决 达伊鲁海贼团

跟着斯塔菲一起舒缓紧张和压力吧！

原名	伝説のスタフィー たいけつ！ダイール海賊団		
机种	NDS	类型	动作

Edison-Snake

游戏讲述空中王国的王子斯塔菲与一名被坏人追杀的少年相遇，为了找寻少年失去的记忆而踏上冒险之路。本作共有包括洞窟、冰山、天空等9大舞台。游戏中斯塔菲可爱的妹妹斯塔比也会登场，而且主线部分还支持两名玩家分别控制这两个角色一起合作过关。



简要要流程攻略

第1关 熟悉一下操作，BOSS战连续攻击便可结束。

第2关 本关开始有时需要变身为火龙对水池底部喷火才能打开下一扇门。

第3关 本关有些地方需要在水中利用冲力跳跃到达陆地上。BOSS战开始后攻击其肚脐就行，之后利用顶上的坚冰撞倒BOSS后再攻击头部即可。

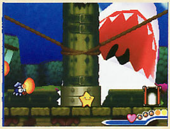
第4关 BOSS使用的是盾牌，只要不停的发动攻击使其弹到四周的尖刺上就能对它造成伤害了。

第5关 本关不少关卡都会在轨道上开车进行，但只要控制好跳跃的节奏就没什么大问题。BOSS战需要在轨道车上发射炮弹，操作的时候要注意炮弹的发射方向是与控制方向相反的。

第6关 本关会获得新能力变身为公鸡，攻击方式是打鸣，而且几乎是全屏攻击。关底的BOSS是炸弹怪，用冲刺将炸弹反弹过去就可以轻松结束战斗了。

第7关 这关会有鲨鱼不停骚扰玩家，斯塔菲被它们吞进肚子就会回到本关的开始位置，所以我们要在鲨鱼扑过来时躲在桅杆下面。7-4出现BOSS战要主动进入鲨鱼的肚子里，之后前3个BOSS会再次出现，打法和以前一样，胜利后就是考验RP的猜拳了。

第8关 最终BOSS要打两次，



第一形态主要攻击方式是冲刺和雷电，使用斯塔菲的二段跳可以躲过BOSS的冲刺攻击，出现硬直后就可以进行反击。第二形态BOSS将变成巨大的飞龙，先使用冲刺攻击BOSS头部，注意躲避BOSS撞击和雷电，当它被打掉1/4血量后会多一招从远处发射岩石，这时以之前的方法将岩石反弹，反复几回合就能赢得战斗的胜利了。

此时主线游戏流程便结束了，斯塔菲再次拯救了世界。再继续游戏便会出现隐藏的第9关，玩家可以直接操作斯塔比进行游戏，斯塔比的攻击方式和动作和斯塔菲稍有不同，感兴趣的玩家可以尝试一下。

迷你游戏

和系列之前的作品一样，游戏中的迷你游戏既丰富又耐玩，多人联机更是乐趣无穷。本作共有5个迷你游戏，需要玩家在主线流程中满足一定条件才能开启，下面就向大家介绍其中的两个。

烤章鱼烧

游戏分为两部分，先给原料涂上油，再倒入面粉，之后就是翻转着进行搅拌，然后取出来；第二部分则是给章鱼烧涂上各种佐料，香喷喷的章鱼烧就这样出炉啦！



打金币

这个游戏多人联机对战会很有意思，每人代表一种颜色，用触摸笔击打自己对应颜色的金币。打对颜色加分，打错颜色则扣分，最后结束后比谁得分高。

死神 第三幻影

不一样的死神，一样的感动



阳光成员R

原名	死神 BLEACH 第三幻影		
机种	NDS	类型	策略角色扮演

这款游戏以原创剧情为主，讲述了百年前静灵庭的一场惊天大战，以及现今蓝染一行利用百年前的角色对静灵庭的再度侵略。剧情方面跟动画很好的结合在了一起，对"死神 BLEACH"世界观进行了补完，而且游戏里还可以见到一些人气角色百年前的形象，大多数人都还是小孩呢。

自由行动模式让你充分享受自由

每个章节战斗之前或者战斗之后都会有自由行动模式让大家自由发展剧情。游戏中可以使用的角色非常多，甚至包括露琪亚以前的队长志波海燕，一护现世的师傅观音寺，以女性胸部为目标的人气玩偶魂等。在这个模式里，大家可以更加深入的了解自己喜爱角色的一些不为人知的秘密，各个角色的加入，道具的获得，各项基础能力的提升，游戏后期还能看到某些角色的温泉泡澡剧情（前提是你之前完成了该角色的所有对话）。各个人物的分支很多，而且某些角色的剧情在某个章节之后就不会再出现了，所以想要一次通关就看完所有角色的分支剧情是不可能的。



轻松的战斗让你充分享受游戏

游戏的战斗可以说是非常轻松，玩家能使用的角色数量非常之多，众多角色被分为钢剑、速击、技术、非战这四种属性，敌方BOSS角色还会有ALL属性。ALL属性克制其他所有属性，钢剑克制速击，速击克制技术，技术克制钢剑，而这些所有属性都克制非战。在战斗中进行攻击时尽量选择克制对方角色属性的角色去攻击，这样在进行完普通攻击后会追加威力强大的SP攻击，当然我方角色被敌人的属性克制了也是会被敌人的SP攻击的，这点需要注意；在战斗准备画面中的协力设定里可以让某些角色之间达成协力关系（既A在设定中选择B，B在设定中也选择A），之后在战斗时就可以发出威力相当强大的EX攻击了。在人物属性的设置上，我觉得制作公司是下了一番工夫的，所有人的属性跟人物的性格和原作都是息息相关的。比如没万解的一护属性为钢剑，而葛力姆乔则为技巧，刚好可以克制一护，而一护万解之后属性为速击，又恰巧把葛力姆乔给克制住了，这是不是和原作一样呢！大家可以在游戏里找到很多这类的例子，相当有意思呢。



火影忍者 疾风传 激突！鸣人VS佐助

重现原作魅力的忍者大战

原名	NARUTO-ナルト-疾风传 激突！ナルトVSサスケ		
机种	NDS	类型	动作



阳光成员R

本作作为《火影忍者》系列”的最新作，其各方面素质都比前作要好得多，但是就一款以打斗为主的横版过关游戏来说做得还不够理想。游戏故事模式的关卡设置得还算比较合理，关卡的长度和难度也比较适中，基本不会出现卡关的现象，每关的“卷物”对于有收集癖的人来说也是个不小的诱惑。TV版跟鸣人一起战斗过的同伴在游戏里几乎都能使用，虽然大多数是作为辅助角色登场，但在横版过关游戏里也实属不易了，在此推荐这款游戏给所有的“火影饭”们。

关于游戏

游戏的剧情是从鸣人跟小樱寻找佐助开始到见到佐助后的无情离开为止，相信看过火影疾风传的朋友对这段情节应该是相当熟悉的了。游戏主线流程一共有7章，每章都由前篇和后篇组成，相当于有14个关卡。需要注意的是故事模式时战斗是按章节来算的，意思就是这一章的前篇和后篇玩家要连着通过，所以不要在前篇里消耗太多的HP以至于后篇刚出来就死掉。在故事模式中每章节完成后回到木叶村都会有新的角色登场，与他们对话然后完成他们的委托要求就可以令他们加入了。一些关卡里的“卷物”以及通往隐藏关卡的道路需要玩家破坏关卡里的一些场景，开启一些机关后方可获得和到达，比如鸣人的影分身就可以在需要多人才能踩下的机关上使用、小樱的大地割裂可以打碎不够坚固的石块、鹿丸的影缝可以透过铁栏拨动机关等等。不过有些关卡设置有超过三种的机关，这就需要大家在熟悉关卡后针对各种机关的路线配置相应的角色登场了。故事模式通关之后会增加一个自由模式，在故事模式里通过的所有关卡都可以在自由模式里玩到，不过就算是在故事模式里所有的关卡也是可以自由选择的，所以这个通关后出现的模式实际上作用不大。当然游戏还支持对战功能，有兴趣的玩家可以跟朋友一起体验对战的乐趣。

游戏操作

十字键	移动
A	瞬移一段距离（消耗查克拉）
B	跳跃
X	攻击
Y	使用忍具
L/R	切换角色
触屏	使用必杀技、合体攻击、援护

移动的时候只要奔跑一段距离后角色就会加速，如果路上没有阻拦就可以一路狂奔至终点。所有角色的攻击方式分为三种，一种是站在原地不停按攻击键的普通攻击，第二种是跑动中按下攻击键的冲刺攻击，第三种是跳跃后按下攻击键的跳跃攻击，其中后两种攻击方式可以一击把敌人击倒。在任何情况下被攻击后都可以马上按下跳跃键进行受身，受身后不但有无敌时间，还能马上还击敌人。活用受身和跳跃攻击就算是佐助跟大蛇丸一起攻上来也可以轻松的对付。每个角色都有两种必杀技，上面的都是击中后会有华丽必杀画面的超强攻击技，是对付BOSS的利器；下面的大多都是用来打开隐藏通道收集“卷物”或者进入隐藏关卡，这类必杀技威力一般，不推荐打BOSS使使用；直接触摸左下角同伴的头像就可以发动合体攻击，虽然会消耗两人分的查克拉，但攻击力是不容小瞧的，找到机会就给BOSS来一个吧。右下角是援护角色的头像，不同的角色拥有不同的援护能力，关卡开始时只有一次使用机会，援护的次数可以在关卡里找到忍者头带来进行增加。



魔界战记 魔界王子与红月

原名	魔界战记ディスガイア 魔界の王子と赤い月		
机种	NDS	类型	策略角色扮演

NDS玩家不可错过的策略游戏佳作


卡伦

虽然这已经是《魔界战记》在掌机上的第三次登场了，但这一点都不影响FANS重新去回味一番。这次的NDS版基本保留了原作之前所有要素，而且还特地为NDS加入了双屏以及触控笔操作等新要素。为了让更多的玩家喜欢上这个系列，就由我来为大家讲解一下本作的基本概念吧！

看似荒诞恶搞却充满温情的故事

“《魔界战记》系列”的剧情一向以颇受好评，其中1代的故事最为经典的，因此也被移植到多个平台并制作成动画播放过。以邪恶自居的魔王之子拉哈尔对“真爱”极度过敏；表面乖巧小恶魔艾托娜却很喜欢使用暴力；从不放弃自己信念的天使芙珑；外强中干的高德船长是个不折不扣的纸老虎；一直不甘心总是走过场的“中BOSS”……正是这些形形色色的人物向你讲述了一个既令人捧腹，又发人深思的魔界中的故事。

玩转魔界中的游戏规则

《魔界战记》之所以好玩，很大原因之一就在于其独具特色的系统。下面介绍几个游戏中的基本名词。

道具界 可以理解成道具和装备中的微观世界。玩家进入道具界发生战斗，胜利后就能提升道具的相应能力并同时向下一层进发。在道具界中不能存盘，但每隔10层可以选择返回。

黑暗议会 这是表决游戏中各种提案的地方，玩家可以消费mana作成自己的角色、更新商店、拓展冒险世界、更改战斗规则等等。所有的提案必须要获得半数以上议员的赞成才能通过。



颜色块 本作的战场上有时会有各种颜色块，有些是对我方有利的，有些是不利的，战斗开始之前看清这些色块的附加效果是非常必须的。在游戏中我们也可以破坏或者改变这些颜色块的分布来扭转场上形势。

角色作成 想要单枪匹马在魔界中生存下来几乎是不可能，黑暗议会我们可以作成自己想要的角色来和自己共同战斗。如果是师傅或者师兄关系，战斗时便可以提升连携攻击的发动率。

转生 如果按照正常游戏的思路反复地练一个角色在本作中是得不偿失的，通过在黑暗议会中转生成更加优秀的人才，我们就会发现什么才是事半功倍了。只要mana点数足够，直接转生成“天才”那是最好不过的了。



移动取消 这也是游戏的战斗与众不同的地方，只要不进行攻击或者投掷等操作，角色的移动都是可以取消的。这个看似不起眼的设定却大大方便了玩家在锻炼新人时候的需要，而且我们还可以凭借这一点实现和队友的反复连携。

快速练级 熟练地掌握群体技能是快速练级的关键，具有3×3攻击范围的招式是练级的首选，如果在配合上颜色块以及道具屋加成的经验提升效果，我们很快就能获得数百万的经验值。个人推荐9-1关作为练级的关卡。

改造节奏大战 龙剑战记 2

我的战斗我做主

原名	カスタムビート バトル ドラグレイド2		
机种	NDS	类型	动作



这款包含音乐要素的格斗游戏在前作就吸引了不少玩家的目光，而其独特的战斗方式和丰富的卡片技能也使玩过这款作品的玩家留下很深的印象。如今这款游戏的续作又再度降临 NDS，可选角色增加了不说，全新的故事模式也是非常有趣，卡片技能也是多达上百种，许多特定卡片必须得满足特定的条件才能获得。当然把自己喜欢的旋律编成旋律攻击也是这款游戏的特点所在，用自己喜欢的音乐来打败敌人的感觉还是相当不错的。

游戏须知

本作一共有 10 名角色参战，但是游戏初期我们只能选择 5 人进行战斗，剩下的 5 人在故事模式中会逐渐开启。在故事模式中，玩家只能控制本作的主角进行冒险，至于要去哪里发展剧情这点就算不懂日文的朋友也不必担心，下屏地图下方会有提示叫你去哪个区域的，到了该区域地图上会有明显的标志提醒。大部分卡片需要在故事模式的商店里购买，要是钱不够则可以到Gライヴ去找对手比赛，赚钱升级两不误。关键剧情是由横版过关和单对单格斗交替进行的，横版过关时按下 START 就能查看地图，地图上有☆的地方就是目的地，基本不会出现找不到路的情况。许多角色都有自己固有的旋律，在进行流程时主角会从对手那里收集到一些旋律，音乐商店里能买到排名前 5 名的战斗旋律，随着剧情的发展，旋律的名词会发生变化，所以一半一上的旋律都可以在音乐商店里买到，旋律入手后只能查看和试听，不能直接使用，不过要是你觉得好的话，按照这个旋律自己做出来就 OK 了。游戏中后期在查看过某些消息后会出现分支任务，在大会赛场左边的店员那里就可以接到分支任务，一些旋律、卡片只有完成分支任务才能获得，对于想要卡片全制霸的玩家来说这就是不得不完成的任务了。



游戏名词解释

旋律攻击 在有BP数的情况下按下L键就可以消耗1BP来发动，之后在第一下命中敌人之后旋律启动，玩家需要根据旋律的节奏来按下攻击键进行攻击(旋律可以自己编成也可以使用系统默认旋律)，成功完成一轮节奏后敌人会被吹飞。该攻击虽然威力不高，但能有效的增加旋律槽，每一次按键都会有准确率的判定，准确率越高则增加的旋律槽就越多。



BP 战斗时会不停的蓄积，使用卡片技能或者使用旋律攻击都会消耗BP的数量，攻击命中敌人能加快BP的蓄积时间，BP数最高为9

旋律槽 HP槽下方就是旋律槽，命中敌人我方的旋律槽增加敌人的减少，反之毅然。攻击力越高，旋律槽增减速度就越快，旋律槽蓄满之后会自动进入旋律爆气状态。

旋律爆气 相当于角色的SUPER MODE，不同的角色进入该模式后行动或者攻击方式都会发生不同程度的变化，能轻松给予对手比较有效的伤害。



上手很轻松，组合很复杂

游戏的操作很简单，轻斩、重斩、跳跃、使用卡片、爆气就是游戏的主要操作方式。在故事模式中一开始就会有敌人来让大家试刀了，很轻松就能掌握，但是如何才能有效的给予敌人重创，那就要在卡片跟招式的使用上下一番功夫了。卡片方面首先就要选择增加自身攻击力的 7 号卡片，消耗不大而且持续时间也不短，非常划算；其次就是 62–64 号卡片，作用是使对手的方向键变成相反的方向，这对电脑用处不是很大，但是对战时绝对是忽悠别人的必备卡片；然后 96 号卡片也很不错，使用后自己会滑到在地，在到底的时间里角色处于无敌状态，也就是说在自己要被敌人攻击时使用该技能不但不会受到攻击，起身之后还可以反击敌人。至于攻击性卡片就看大家自己的喜好了，总之尽量往消耗BP高，技能连击数多的卡片选，就算被对手防御住也能给自己赢得不少准备时间。普通攻击时应该以"磨"和"防"为战术核心，轻斩加防御慢慢增加自己的旋律槽，找准机会使用旋律攻击，在旋律爆气后再发动强力攻击瞬间消耗敌人的HP。



超执刀2 华丽地挥动手术刀解救病人吧！

原名	Trauma Center: Under the Knife 2		
机种	NDS	类型	动作

进行手术的上手指南



作为 NDS 上异质游戏的代表作品，《超执刀》不但拥有着新颖且代入感十足的操作，其出类拔萃的剧情设定也是在同类游戏中难得一见的。相信国内玩家在尝试过系列前作的汉化版之后一定对游戏产生非常大的兴趣，由于不少人接触不到 Wii 的那一作，所以这次《超执刀 2》的发售自然就成了众人关注的焦点。

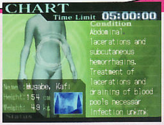
游戏中的各种大小手术和生活中的手术很类似，虽然不要求过于精确和细致，但也需要玩家对其具体过程和常识有一个清晰的了解。不过关于这一点大家并不需要担心，遇到问题时助手安洁儿会给予你及时的点拨，只要按照她的提示一步步地去做就能完成手术的所有步骤。另外，游戏中的每个手术都是有时间限制的，尤其是到了后期难度加大之后，玩家即使稍有浪费时间也会造成手术的失败。需要注意的是，有时安洁儿给提示的时候时间也是在流逝的，大家别只顾看上屏中的解说而忽略了时间的把握。

各种道具的用途	
超声波探测仪	检查内脏组织中的肿瘤和癌变
手术刀	切割与开创
缝线	缝合伤口
针剂	注射稳定剂、镇定剂、冷冻剂等
激光	烧去小肿瘤，烧杀小罪蚀病毒
镊子	取出异物（沿伤口方向），植皮，接合骨头和血管
抗生凝胶	为开创做消毒，小伤口以及接骨的凝合
吸管	吸除伤口的淤血和脓水
心脏起搏器	恢复心跳，按住触控笔充电至绿色区域位置左右
绷带	为已缝合的伤口贴上绷带
超执刀	减缓病情恶化与时间流逝，每次手术中仅能使用1次



游戏的难度设定

或许是因为很多人曾经抱怨过前作的游戏难度有些令人抓狂，这次的新作中制作人特意在游戏的开头提高给玩家三种难度的选择，此举无疑给那些对于操作苦手的玩家带来了福音，即使是没有接触过前作的人也能轻松上手。不过就个人感觉，《超执刀》系列"的最大魅力就在于其近乎真实手术般的紧张和压迫，一旦玩家对手术的流程与操作熟悉之后，那种驾轻就熟的成就感是其他游戏所难以比拟的，所以这里还是建议大家最好不要选择"Easy 模式"，以免降低游戏的乐趣，即使是在"Hard 模式"下，遇到难对付的罪蚀只要眼疾手快也都是完全能一次通过的。



PS2殿堂

回味昔日经典 探索全新风采





前几天无聊时找出PS上的《铃木爆发》来玩，结果一玩就玩了4个小时，这是一款主题为“拆弹”的趣味游戏，游戏中的女主角不管在什么地方做什么都会遇到炸弹，其倒霉指数和柯南、金田一等名侦探有得一拼，而且这些炸弹的设计也很有才，便当里的一粒米、大海、月球统统都可能是炸弹，非常有挑战感，这么有意思的游戏居然没有在PS2上推出续作，真是件令人惋惜的事。回想起来，这样素质优秀却昙花一现的游戏数量还真不少，改天搜集一下在“PS2殿堂”里推荐给大家。

栏目主持 玛娜

投稿信箱：game3@ucg.com.cn

PS2瞩目速报

★SEGA宣布，经典飞行射击游戏“《雷鸟》系列”最新作《雷鸟VI（THUNDERFORCE VI）》将于2008年10月30日在PS2平台发售，售价为5800日元。《雷鸟VI》是在1983年诞生的“《雷鸟》系列”时隔10年的最新作，本作依旧将继承系列作品的精髓，并在系统、武器等各方面进行强化。



★Square Enix公司宣布，旗下游戏大作廉价版系列“Ultimate Hits”将再推出三款作品，这三款作品分别是PS2平台的《龙背上的骑兵》、《龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑》以及《最终幻想VII 地狱犬的挽歌》的国际版。三款作品将于9月4日发售，售价均为2940日元。



★Konami近期终于确定了人气足球游戏“《WE》系列”的分支作品“《J联盟实况足球》系列”最新作《J联盟实况足球 2008 俱乐部锦标赛》将于2008年8月21日发售，售价6980日元。



★Capcom宣布，将在街机上推出的格斗游戏《Fate 无限代码（Fate/unlimited codes）》移植到PS2上，发售日为2008年12月18日。本作是根据日本人气动漫作品《Fate/stay night》改编的3D对战格斗游戏，玩家们将在本作中体验到原作圣杯大战的氛围。

武士的世界

文：阳光成员 soild

PS2游戏推荐

武士，想必经常接触日式游戏的玩家没少听到这个词，有人认为它是旧时代的遗留物，也有人认为它是属于封建年代煽动人民的一种工具，但也有不少人认为它是一种精神的象征，但它有没有属于自己的真正定义呢，或许在你看完以下游戏系列的介绍后，会找到属于自己的答案。

侍

发售日期	2002年2月7日
类型	动作

Spike公司曾经在2002年推出过以明治时代武士为题材的动作游戏《侍》，该游戏以故事分歧多以及高自由度而著称，玩家在游戏里既可以像传统的主人公那样锄强扶弱，也可以做一回流氓买东西不给钱，心血来潮的时候甚至可以拔刀见人就砍，很多熟悉的玩家都戏称为“日式GTA”，可见这在同类日式游戏中也是别有一番风格。但抛开这些暴力成分不讲，故事自由度也是值得一赞。



时间回溯到明治10年，故事的舞台发生在一条被称作为六骨 的街道里，看上去平稳的街道上实际暗涌着三股势力，它们目的各不相同。正在它们相互牵制，斗得昏天暗地的时候，一位无名武士来到了这里，他是要卷入这场斗争之中？还是要置身度外呢？这些都是玩家的自由，但无论如何选择，到最后主角都需要凭着手上的刀，去为自己的信念劈开一条血路。

虽然游戏的故事背景比较单薄，但并不代表游戏的剧情没有看点，因为游戏里有很多事件都是在同一个时间轴发生，玩家可以根据自己的需要去发掘或者跳过一部分剧情，因此玩家在一周目根本不可能把整个游戏故事的内容都弄清楚，如果是在没有攻略的前提下进行游戏的话，玩家可能要尝试数十次才能在游戏的最后迎来圆满结局。另外不得不提的是刀具收藏系统，玩家在游戏中可以通过特定的剧情或者砍杀某个特定的NPC来获得上级刀具，而且部分刀具会应难度不同有所变化。再加上玩家身上所持的刀可以直接带进下一周目的游戏里，因此多周目也理所当然地成为玩家们的不二选择。



当然，没有游戏是十全十美的，本作的缺点也是显而易见，游戏里有很多地方都渲染得不够好，诸如游戏的画面，动作打击的手感等这些都很明显感觉到偷工减料，其中最受争议的就数游戏的语音方面，整个游戏里基本上听不到有人完整地说完一句话，大多数都是“嗯”“啊”“喔”之类的感叹最多。但除去这些外，《侍》是款很值得你体会的游戏。

侍道2

发售日期	2003年10月9日
类型	动作

在推出《侍》得到玩家的广泛好评后，Spike很顺理成章地推出了它的续篇《侍道2》，游戏把舞台从街搬到了城镇，登场的人物也是成倍地增加，而前作的自由度也得到了保留，玩家在10天的时间里可以做自己任何想做的事情，另外语音方面也是下足了功夫，至少在剧情故事里再也不用听那些感叹词了。



游戏的故事比起前作要早10年，一名身无分文的流浪剑客来到一个叫天原的小镇，同时这里也是跟外国有着频繁交往的贸易区。跟前作一样，在这个镇上也有3股势力存在，玩家要加入哪一方都是由自己来决定。不同的是这次游戏里还额外增加了两种隐藏数值，每一个势力其实都会有自己的信赖度和隐藏度，这两个隐藏数值会根据玩家在天原的行动而有所变化，比如玩家选择帮助了当地的居民或者不断接受他们的委托的话，那镇里的景象会欣欣向荣，居民的人口会不断增加，商人也会络绎不绝地穿梭在马路中，玩家在商店里可以买得到的商品也会逐渐增多。相反如果玩家在游戏里无恶不作的话，则会使得整个城镇变得死气沉沉，严重的时候甚至会被人赶出店门，以后再也不能利用店铺进行补给了。可以说这两个数值在某种意义上来讲都是鼓励玩家在游戏里做一个好人，使得玩家在每次行动前都会多一份顾虑。这次的铸刀系统也得到了提升，除了像以前可以打造属于自己的刀外，你还可以给自己的爱刀加一个称号，这个称号可不只是装饰，根据不同称号还可以给刀附加上不同的能力，玩家如果有足够的耐心的话完全可以打造一把独一无二的绝世兵器。这次颇受人争议的反而是游戏里出现了不少强制性的剧情事件，使游戏的自由性下降了不少，不能不说是一个遗憾。现在，《侍道3》也即将在PS3和PSP上登场了，但愿它能给我们更多的惊喜。



还有这些也是武士题材的游戏喔！

《多罗罗》



发售日期 2004年9月9日
类型 动作

由手冢治虫同名漫画作品改编而成的动作游戏，玩家要在游戏中扮演百鬼丸，和旅途中遇到的孤儿多罗罗一起挑战48个各有特点的魔神，打败它们并取回自己身体的部分，本作有官方中文版发售。

《混沌武士》



发售日期 2006年2月23日
类型 动作

改编自同名动画的动作游戏，不过游戏的剧情完全是原创内容。原作的制作人是以《Cowboy Bebop》闻名的渡边信一郎，动画中将Hip-pop、摇滚等时尚元素与武士题材融合在一起的创意令人记忆犹新，游戏中也同样沿袭了这种风格。

《西部武士 活剧侍道》



发售日期 2005年1月1日
类型 动作

一部外传性质的《侍道》续作，讲述了一名日本武士在美国西部冒险的故事，游戏中的敌人变成了手持枪械的牛仔。游戏本身的动作要素有所增强，砍杀的爽快感大为提升，不过剧情被大幅削弱，自由度也大不如前。

《必杀里稼业》



发售日期 2005年9月22日
类型 动作

本作中玩家的身分比较特别，白天要以医生的身分救死扶伤，而晚上则根据白天打探到的情报和同伴一起潜入恶人的根据地将其消灭，是一款以江户时代暗中惩恶除奸的武士为题材的游戏。

《风云新撰组》



发售日期 2004年1月22日
类型 动作

本作是在新撰组人气最高时推出的以新撰组为题材的动作游戏代表之一，玩家在游戏中扮演一名新撰组的年轻剑士，并在近藤勇、土方岁三、冲田总司等人的带领下与破坏京都和平的浪士展开生死对决。

《新撰组群狼传》



发售日期 2005年2月10日
类型 动作

又是一款以新撰组为题材的3D动作游戏，本作的人设正是引领了新撰组狂潮的漫画家和月伸宏。本作特有的战斗系统"见切"特色十足，音乐与刀光特效的配合也非常绚丽，爽快感十足。

PS2剧情赏析 终极地带

文：阳光成员 jickal0419

发售日期 2004年9月9日
类型 动作

一台没有生命的机器都可以找到自己生存的意义，对于拥有生命的我们来说，是不是更应该去珍惜所拥有的一切呢？在一个颠覆了平淡生活的日子中，雷欧开始慢慢明白了这句话的含义。

那一天，巴夫拉姆军为抢夺最新开发的战斗兵器而对雷欧所居住的木星卫星安狄利亚展开了军事打击，在军队的绝对力量压制下，雷欧眼睁睁地看着自己的三名好友在自己面前死去。为了躲避敌军，他误打误撞的跌进了一部Orbital Frame（战斗用机动兵器）——Jehuty的体内，并驾驶着Jehuty击退了巴夫拉姆军此次攻击的负责人维奥拉。

在联合军的请求下，雷欧决定将拥有重大战略价值的Jehuty送往火星与联合军会合。路途中充满了危险，巴夫拉姆军对Jehuty仍然不肯罢手，但是，这场漫长的旅行却并不孤独，因为在Jehuty的电脑中还有一个AI存在，它的名字叫做ADA。

ADA没有生命，它的一切思维都由电脑程序控制，它无法理解雷欧为什么不杀死战败的敌人，无法理解雷欧为什么要在执行任务的路上救下一名完全无关的女孩，在它的程序之中，这些行动被赋予了一个共同的名词：非理论性行动。

"虽然你能说话，但到头来只是个电脑而已。"

与ADA为类似的事情屡次争论后，雷欧注视着ADA，长长地叹出了一口气。

生命，是评价很多事物的标准之一，现在，这个标准居然划分出了如此巨大的一条鸿沟，在这一刻，雷欧和ADA都沉默了，因为这道沟壑如此深邃，让人望而生畏。

雷欧继续肆意进行着无理论性的行动，摧毁途经的微波磁场、救助身处险境的居民……但是，ADA再也不加以阻止，它饶有兴致地观察着雷欧的举动，在与雷欧一起执行任务的日子里，ADA渐渐懂得了生命的价值。一个孤独的AI，一个孤独的少年，两颗孤独的心灵在日益相伴下变得温暖起来。

然而，分离的日子总会到来。在卫星基干部位，雷欧最终战胜了维奥拉。她残破的机体被木星的磁气风暴吸引，变成火花消散，结束了悲凉的生命。此时，ADA终于向雷欧道出了此次火星任务的细节："入侵军事要塞'阿曼'，自爆并从内部破坏要塞。"

虽然雷欧万般不情愿，但ADA的话还是让雷欧无言以对。"这就是我存在的意义，对于没有生命的我来说，这就是我生存的目的……"

这款于2001年发售的3D机器人空战游戏以其精彩的剧情、华丽的画面和爽快的战斗，给玩家留下了深刻的印象。而ADA在最后一刻坦然面对死亡的觉悟，也让无数人为之动容。

不知道大家的《女神异闻录4》玩得怎么样了，相信一定都沉迷在和同伴培养感情以及各种收集上吧，不过每天也要注意休息，不要玩得太久喔。前几天我就有一个朋友连续几天鏖战《P4》结果烧了PS2的光头。

没办法，因为这次的剧情很吸引人，我也很好奇最后的凶手究竟是谁。

嗯，想要感受具有现实感的角色扮演游戏的玩家一定要试试看本作，另外，目前本作的官方网站上还在进行人气角色投票，有兴趣的话可以去为自己喜欢的角色投上一票。除了《女神异闻录4》之外，24号发售的《侍魂 六番胜负》也是近期值得一玩的游戏，作为15周年的纪念作品，相信本作一定可以勾起很多老玩家的美好回忆。

譬如说，你每次都被完胜的回忆？

人都有擅长和不擅长的东西嘛（羞）……总之，这两款游戏差不多就是最近的主打游戏了，本月发售的其他新作请向下看。

游戏名	类型
7月3日	
瑞奇与叮当5	动作
SIMPLE2000系列 Vol.123 THE 办公室恋爱事件簿 千金侦探	文字冒险
L的季节2 Invisible Memories	文字冒险
xxxHOLIC 四月一日的十六夜草话（Best Collection）	文字冒险
7月22日	
木乃伊 龙帝之陵	动作冒险
7月24日	
实况棒球15	体育

其中的《瑞奇与叮当5》是PSP版的移植作，游戏中增加了一些新的装甲设计和自定义系统；《木乃伊 龙帝之陵》是同步电影改编游戏，游戏中有许多中国风格的元素，相信一定会给玩家带来很强的亲切感。另外三款文字冒险游戏中，除了《xxxHOLIC》是CLAMP同名漫画改编的文字游戏之外，其他两款都是带有推理元素的恋爱游戏。

看来最近推理元素也很热门呢……啊！我继续去找《P4》的元凶了！（遁）

小心我的光头！（遁）



▲火云提供的一张《女神异闻录4》游戏截图，这是一场男扮女装的比赛，由此可见本作的邪恶度确实处于一个较高的数值上。

360全方位

栏目主持 纱迦

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向

为您全方位了解X360铺平畅通之路



上期在"360全方位"提到的两件事：新机型和《FF XIII》，果然在E3展上都得到了实现，可惜对中国玩家能否带来实惠，还需要再观察一下。尽管如此，本届E3无疑是令X360支持者们兴高采烈的盛会，现在看来X360在次世代大战中已经没有落败的可能。不过本届E3上微软对于任天堂没有采取任何行动，不知是成竹在胸，还是应接不暇。不过软饭们现在已经深信X360能够创造一切奇迹了，软饭们在网上发起的最新口号足以说明一切：TGS 08，看我们收拾任天堂！

编辑360日记

忍者传奇

近来玩得最多的X360游戏是《忍者龙剑传II》，尽管之前就说要玩，但实际上到E3之前才打通中忍，成就也藉此正式迈进三万大关。

《忍者龙剑传II》是个好游戏，这点是毫无疑问的。武器多，招式丰富，风格硬派，极其血腥火爆。流程超长，是普通3D动作游戏的好几倍，而且场景很少重复。不同难度间跨度大，让各种水平的玩家都有挑战目标。但是游戏的缺点也非常明显，低难度下视角问题极其突出，经常让玩家死得心有不甘。高难度下玩家依然死得心有不甘，不过却不是因为视角问题，而且是因为以爆忍为主的敌人配置，以及敌人夸张之极的攻击力。本作的上忍和超忍难度非常难，而且是难得很无趣的那种，视角、爆忍加上攻击力，使得战斗的变数非常多，打得我到后来步步为营，杀完一批敌人就回去存档。虽然每关要过也不是不可能，但是要建立在数十次的反复尝试之上，这个时候长度就成了缺点了，一关打上100分钟很正常。每次GAME OVER的时候我就在想，我这么撑下去到底是为了什么……(谜之声：当然是为了成就。)

游戏的BUG同样不少。比较著名的是第11关打罗刹阵时可以用BUG挤回桥上杀敌，这是一个良性BUG。不过更有名的超忍第9关打水雷无限刷分的BUG就很无耻了，很多高手辛辛苦苦打出来的高分，统统被其他玩家刷出来的高分给挤了下去。尽管后来官方又释出了更新档，修正了这个BUG，但那些刷出来的高分依然榜上有名。

说到这个更新，着实让人有些无语。更新档解决了以往看排行榜死机的问题，也解决了一些BUG，同时还改善了流畅度的问题。不过也有玩家更新之后拖慢反而更严重了，据说要删掉录像文件才会更快。比较扯的是据玩家反应说更新之后爆忍的准确度更高了，超忍难度比过去还要难，吓得很多玩家(包括我)都不敢更新了。

我感觉板垣伴信做这款游戏时的确是用尽了全力，把他的想法全部都加了进来。但由于众所周知的原因，使得后期的收尾工作没有做好，导致游戏出现了很多问题，令游戏没能最终超越前作。看看板垣伴信离开Tecmo后的表现，他回到Tecmo的可能性简直为0，这也代表着以后我们将玩不到由他制作的《忍者龙剑传》新作。Tecmo显然不会放弃这个品牌，7月底的任务模式更新就说明了这一点。不过没有板垣伴信的《忍者龙剑传》也许会更加精致，但肯定会平庸得多。因为《忍者龙剑传》的风格就是板垣伴信的风格：嚣张、粗犷、不修边幅、令人难忘。

[文：纱迦]

360卖场 可以转移内容授权啦！

欢在Xbox LIVE上下载的玩家一定知道，微软对于卖场里的下载内容要求很严。假设你用你的硬盘和账户在机器A上下载了一个内容，当你把同样的硬盘和账户拿到机器B上使用时，你会发现之前你下载的内容不能使用。出现这种情况的原因就是因为微软对每个下载内容都有授权要求，当玩家完成下载后你的机器序列号就会被写入授权之中，只要换了机器就不能直接使用，必须用下载账户连入Xbox LIVE才能解决这一问题。

整个Xbox LIVE卖场里，仅有极少部分内容未引入此限制(多为影片)。微软保护知识产权的想法固然没有问题，不过因为X360有着三红等问题，导致玩家换机器的情况屡见不鲜。而换了机器之后之前下载的内容就不能下线使用，这一点无疑令玩家相当困扰。纱迦个人也对此规定很不满意。不过现在好了，微软在6月底公布了内容授权转移的方法，不但实用而且简便，令玩家不再苦恼！下面就把这个方法介绍给大家。

首先你需要登录Xbox的官方网站，不管是全球哪个地区的都行，当然推荐是去港台地区了，毕竟有中文。台版的地址如下：

http://www.xbox.com/zh-TW/support/systemuse/xbox360/licensemigration/faq.htm

进入这个页面之后，打开你的X360并联上Xbox LIVE。之后点选网页上的"立刻开始授权转移程序"。接下来你会看到你曾经在哪些机器上下载过东西，当然这并不重要，请点选"下一步"。然后系统会要你确认，你是否以正确的账户登入了Xbox LIVE，如果没有问题，继续点选"下一步"，之后确认一下，就开始转移了。

转移过程完成之后，在你的X360主机上进入账户管理→下载历史记录，把你想要恢复的内容重新下载一遍，这样整个过程就完成了。如果你的硬盘里已经拥有这个内容，那么下载过程只需要几秒钟。从此以后，在这台X360上，你无需联上Xbox LIVE就可以使用之前的全部下载内容！万岁！

注意：按照上述方法操作的结果，是把你之前用一个账户下载的内容的授权全部转移到目前正在使用的一台X360主机上，无论你曾用这个账户在多少台机器上下载过。不过一个账户在一年内只有一次转移的机会，对机器则没有限制。

可能有人会问，这个东西有啥用啊？我举个简单的例子，假设你之前玩Z版，下了很多东西，后来你的机器坏了，你想买了一台改过机的机器玩D版。因为改机上LIVE会被BAN，因此你之前下载的东西基本上都变成毫无用处的废物了。但现在有这个方法之后，你可以先不改机，等转移权限之后再改，就没有任何问题了。



E3卖场特别提示

和去年一样，这次E3期间，微软同样提供了大量资源供玩家下载。不过令人遗憾的是，游戏试玩版只有《向黑猩猩致敬》和《救世魔神》这两款，着实让人有些不满。至于其他的MOVIE，除了《最终幻想XIII》外基本上都是全的。可惜没有发表会全程视频下载，因此也看不到和田洋一"叛变"的高清视频了。

360成就犯 在线成就

在线成就无疑是玩家最为头疼的成就类型。且不论成就取得的难度，光是连上Xbox LIVE就足以难倒改过机的玩家了。如果抛开BAN机不谈的话，其实难拿的在线成就只是少数，而且因为在线成就往往可以叫上亲朋好友作弊取得，有时候反而比一些故意难为人的离线成就更为简单。

例如《旋光の轮舞 Rev.X》的成就"阶级章(NOVICE)"要求玩家对战一场即可获得，无论胜败，而且点数高达100点。是以此作虽然销量不高，但是一直不乏玩家对战。我个人也打过一场网战，结果忘了，总之成就是到手了。

但和《黑暗行动》(Operation Darkness)比起来，这个成就又不算什么了。《黑暗行动》也有在线成就，不过这个名为"从军记章"的在线成就非常好拿：在游戏中进入网络模式就能获得。而且这个游戏只有一个在线成就，如此设定简直就是送分。

不过我有一位朋友就因为要拿这个成就而被微软BAN了机，过了很久他才反应过来：敢情这是微软设的一个圈套啊！



360观点

E3 展刚刚召开，X360 的利好消息不断传来，我在 Xbox LIVE 上的好友个个欣喜若狂，有人改签名纪念，有人发消息庆祝，还有一位好友甚至发来语音短讯以表达其激动的心情。E3 展上公布的与 X360 有关的消息，要想全部报道的话估计得一本合刊才能装下。不过其中最值得注意、可能对中国玩家造成重大影响的，我认为莫过于以下三点。下面我将就这三点从玩家角度进行一下简单分析。

《FF XIII》

《FF Ⅹ Ⅲ》公布 X360 版，毫无疑问是本届 E3 的最大新闻。这一消息令全世界软饭都为之欢欣鼓舞，心急的台湾玩家甚至已经展开了《FF Ⅹ Ⅲ》中文化请求的连署活动。不过需要提醒大家的是，目前《FF Ⅹ Ⅲ》的 X360 版只有美版和欧版，日版依然是 PS3 独占的，而且日版是最先发售的。也就是说，如果想第一时间玩到《FF Ⅹ Ⅲ》，或是想玩日文语音日文字幕的《FF Ⅹ Ⅲ》，还是只能选择 PS3。

另外，众所周知，X360 游戏是分区的，而且 D 版也没能解决分区问题。也就是说，如果稍后推出的《FF Ⅹ Ⅲ》的 X360 版的欧美版本分区的话，那么整个亚洲地区的玩家都将与其无缘！惟一的解决方法是购买一台美版或欧版的 X360。从以往的记录来看，Square Enix 的 X360 游戏仅有一款为全区游戏。

不过大家也不必灰心，毕竟从现在到游戏发售肯定还有相当长的时间。既然《FF Ⅹ Ⅲ》跨平台这种事情都能发生，那么《FF Ⅹ Ⅲ》宣布推出 X360 的日版也绝对可能。Square Enix 当前要做的事情，就是看看接下来 X360 在日本的销量是否会有起色，《最后的神迹》、《星之海洋 4 最后的希望》在欧美的销量到底如何。有的是时间让和田洋一们去做出决定。

最后补充一点，尽管玩家们希望《FF Ⅹ Ⅲ》推出的中文版的热情高涨，但历史告诉我们：除非奇迹发生，否则是不可能的。Square Enix 向来漠视中国的 TV GAME 市场，别说中文游戏，就连由它亲自代理发行的行货游戏都少得可怜。还有更残酷的事实：Square Enix 至今都不允许 Final Fantasy 和 Dragon Quest 这两个品牌被翻译成中文。

新版 X360

和《FF Ⅹ Ⅲ》比起来，新版 X360 的消息更引人注目，毕竟这是惠及所有玩家的事儿。这回微软确认了新版 X360——60GB 版的消息，售价为 349 美元（合人民币约 2400 元），和目前的 20GB 版一个价格，而 20GB 版将降至 299 美元（合人民币约 2050 元）。

但微软未透露有关 60GB 版主机的详细情报，它既没有说这个版本是不是传说中的双 65 纳米版，也没有说这个版本会不会三红。我们只知道这个版本的主机附的是 60GB 硬盘，这点多少有些让人失望。因为尽管现在市面上销售的单 65 纳米主机的三红情况已经大为好转，但毕竟未能根除这一现象，令不少玩家依然持币观望。

但是微软除了去年年中公开承认三红现象的那一次外，更多的时候都对三红讳莫如深，毕竟微软不想在玩家中造成恐慌。因此 60GB 版主机依然很有可能对工艺进行了改进，当然在拿到机器之前，我们是无法做出准确判断的。请大家密切关注我们的后续报道，等拿到新版机器之后，就算冒着失去保修的机会，我们也会为您献上详细拆机报道。（笑）

硬盘安装

这是未来 X360 秋季更新时的一大重要举措。据称把游戏安装到硬盘之后，游戏的读盘时间将提高 30% 以上。当然，为防止盗版拷贝，即使你安装了游戏，也得把游戏碟放入光驱中随时验证。

很多玩家大概已经想到了 PS2 的 HD LOADER。X360 允许游戏安装后，会不会给破解带来突破（比如免游戏碟、直接玩镜像）？我认为答案是肯定的。但是即使可以，其意义也不能和 PS2 比。因为 X360 的硬盘又小又贵，和用于 PS2 的硬盘相比差得太远。另外 X360 游戏的容量也远大于 PS2 游戏，拷贝镜像的时间更长，所占的硬盘空间也更大。

当然，单凭读盘时间上升这一点，就足以让很多玩家乐于尝试了。不过如果你想通过这种手段来回避 BAN 机的话，那么趁早收起这个念头为妙。

360周边

新色手柄

微软将在 9 月推出两款全新颜色的手柄。这两种手柄除了颜色之外，没有任何特别之处。不知各位喜欢哪个颜色，我个人对于红配绿的设计极其反感就是了，有道是：红配绿，丑到头……





《战争机器2》限定版

本年度 X360 最重头游戏《战争机器 2》日前公布了限定版详情。这个限定版除游戏外还收录了金属包装盒、设定画集、幕后制作花絮 DVD、多米尼克和其妻子的合影照片，以及一把纯金的电锯枪——当然，这把枪只能在游戏中使用，而且是联机模式限定的。

除了那张照片之外，其他的东西都很吸引人。不过该限定版的售价仅为 70 美元，在美元贬值的大好形势下，换算过来连人民币 500 元都不到，实在是很吸引人呐！

该限定版定于美国时间 11 月 7 日到货。



360XBLA

应部分读者的要求，本期开始增设 XBLA 栏目，专为 XBLA 游戏打分。分数采用百分制，即满分为 100 分。本期先为大家介绍两款，这两款游戏在本期的 DVD 中也有介绍，欢迎大家采购。（笑）

灵魂能力 SOUL CALIBUR

售价 800 点



经典的刀剑格斗游戏，DC 版原作曾赢得了全世界主流媒体一致的满分评价。和 DC 版比起来，最高支持 1080p 分辨率的画面素质令人满意。但内容上删掉了收集要素，值得研究的内容只剩下对战，多少让人有些失望，不支持网络对战也是一大败笔。幸好还保留了精彩的演武模式，成就好拿也算是一个优点。

战场之狼 3 Wolf of the Battlefield: Commando 3



售价 800 点

一改过去硬派火爆的特点，变成现在的美式漫画风格，令老玩家有些不适应。游戏尽管采用的是时下流行的右摇杆射击形式，但游戏的制作理念却停留于 MD 时代，放大招的设定尤其让人看不惯。游戏的优点在于难度适中，上手很快，可以通过网络三人合作通关是一大亮点。游戏共有 5 大关，4 种难度，成就比较好拿，但需要多人配合。





众多PS3玩家翘首以盼的2.40终于来了，不过玩家刚刚体验了没两天就不得不将系统再次升级到2.41，因为2.40中出现了比较严重的BUG问题。看来SCE对此次重大更新还准备不足，最让玩家期待的程序中打开XMB和奖杯系统也因为支持的游戏实在太少而让玩家略显失望。有了开始就是好的，起码我们在本次的奖杯系统中看到了与成就系统不一样的地方，相比之下奖杯系统的可塑性还要更强一些，只要之后的游戏都能够完善地对应该系统，我想还是非常具有吸引力的。

《小小大星球》无论在欧美还是亚洲，无论在记者还是玩家中的口碑都非常好，看来这将是今年下半年PS3必入的游戏之一了，《死魂曲 新生》之后的目标就是它了。

带你走进2.41

千呼万唤之下，搭载期盼已久的游戏内XMB及“战利品”的2.40系统终于在7月2日放出，率先体验到2.40的玩家无不拍手称快。好景不长，就在新系统发布后仅一天，就有部分玩家在升级后出现无法正常启动等故障，可谓BUG不断，索尼当即决定暂停此次升级。如此一来，2.40版本自然就成了目前最短命的版本号，相信还有相当数量的玩家根本还没有机会目睹这个版本的尊容。随后，索尼很快就于7月8日放出了2.41系统，该系统仅是在2.40上解决了BUG问题，功能上完全一致。



其他功能

影像

●提升影像噪音及画面处理能力。需在播放视频影像时调出菜单选择[音频视频设定]，处理程度分3级，可略微降低影像的噪音及提升画面质量、减少马赛克等模糊现象，效果有限。

●支持对蓝光光盘（BDAV）影像内容的向上转换输出。播放BDAV内容时可以对影像的纵横比进行改变，可设置2倍画面、标准画面、全屏幕画面播放。该功能暂不支持BDMV格式。

音乐

●新增迷你操作界面。在播放音乐时，如果按PS键退出到XMB菜单下，就能在[音乐]图标下找到迷你操作界面的图标，界面按钮与正常播放音乐的界面相当。该功能是配合游戏中自定义音乐播放而设，十分方便。

相片

●在播放目录新增打印功能。选中要打印的相片，按△开启菜单，可直接选择[印刷]进行打印，而不需要打开图片。(可以无视的功能)

菜单

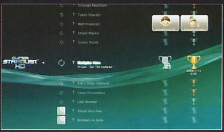
●XMB菜单中追加电源图标。电源图标在[用户]图标下，可直接从XMB菜单中选择关闭主机电源。不过该功能还不如按住PS键关机方便。

文字输入

●追加清除文字输入栏中的文字的功能。在键入文字时，按L1+□（外接键盘时，按[Shift]+[Backspace]）即可清除输入栏中的所有文字。

网络

●新增Google搜索引擎。搜索方法是在[网络]图标下选[互联网搜索]，键入要搜寻的关键字即可打开搜索结果页面。



重磅出击

◇XMB升级——游戏中显示XMB

之前传得沸沸扬扬的游戏内XMB系统终于在2.40（2.41）系统中重磅登场，其意义不言而喻。在游戏中，随时随地只要按下PS键即可打开XMB界面，与X360简化面板不同的是，PS3在游戏中打开的是XMB的全貌，不过仅从这一点上还不能分出孰优孰劣。X360的游戏中系统更注重人性化，将游戏中玩家最需要的听音乐、聊天、查阅成就和好友资料等功能集合在一个简易的系统面板上，而这一次PS3则将整个XMB移入了游戏中，虽然XMB全貌尽显眼中，但我们能做的仅仅是一小部分，绝大部分功能暂不支持，如果选中这些功能，系统会提示必须先结束游戏，但最实用的自定义音乐播放、聊天、查阅奖杯和好友资料等功能也都一一实现。下面一起来看看这次的游戏内XMB都支持哪些功能：

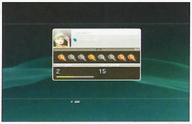
目前支持的功能：

（1）添加删除好友、收发信息；
（2）查看奖杯收藏、与好友对比奖杯；
（3）自定义音乐播放；
（4）PSN帐号登录与登出；
（5）查看下载进度，可操作下载队列。

尚未支持的功能：

（1）在PS、PS2游戏中打开XMB；
（2）语音聊天；
（2）不能浏览PSN卖场、网页。

从功能上看，几乎赶上了X360。其中，自定义音乐播放这项功能必须要游戏本身支持才行，而目前支持的游戏极少。而聊天功能尚不具备语音聊天，比较遗憾，不过PS3的输入法支持简体中文拼音，还带丰富的联想功能，文字录入方面毫无障碍。另外，从人性化角度来看，这个缩水版的XMB与X360相比还有两点不足以待解决：(1)打开游戏内的XMB界面后，游戏不会自动暂停，如果是玩RAC、ACT、SPG等类型游戏的话，后果就比较严重了。(2)收到好友来信后，没有快捷键直接打开，找信比打字还略带麻烦。相信这些不足在日后的系统中能得到改善。



最后，值得一提的是，在浏览网页时也具备“游戏中XMB”功能，这样就可以一边上网，一边自由地听音乐了，而曲目的操作可以利用新增的音乐迷你操作界面。

◇奖杯——战利品 & 成就

就在战利品系统呼之欲出的时候，索尼突然取消了战利品的说法，取而代之的就是现在我们见到的“奖杯”系统。该系统类似X360的“成就”，奖杯根据取得条件的难度进行分级，一共分为四个等级，分别是铜、银、金、白金。取得奖杯的方法因游戏而异，只确认白金奖杯的获得方法是将铜、银、金三种杯全部获得。获得的奖杯可以在[游戏]图标下的[奖杯收藏]一栏中观看，还可以与好友进行奖杯达成率的对比，大大提高了游戏的耐玩度。

奖杯的设置每个游戏都不同，以《STAR STRIKE HD》为例，该游戏一共设置了17个奖杯。乐趣和360的成就相比不相上下，现在也只有这一款游戏支持奖杯系统，显得有些鸡肋，不过相信马上就会有许多游戏陆续追加支持该系统的补丁包。

同时，XMB系统中个人名片也根据奖杯进行了重新设计，只要点击好友就会直接打开好友的名片。新名片用图片形式直观地显示出了每个人的奖杯收藏情况，还可以进行翻页，很精致。谁会成为下一个的“奖杯犯”呢？先别急，由于“奖杯”系统的后天性，目前仅只有一款PSN游戏《STAR STRIKE HD》支持，还必须付费购买。可以说，到现在为止真正接触到“奖杯”的国内玩家极其有限。

最后的救世主 玩家在7月31日就可以体验这款创意之作了，虽然500日元的价格不贵，但是目前只有浅草篇提供下载，如果玩家对日本地图不感兴趣的话不妨等上一等，很快就会有其他城市提供下载的。

Wii世代 Wii GENERATION



解读异质主机的方方面面
感受独特的家庭娱乐生活

任天堂这次在E3上公布的新周边比起之前的平衡板显然震撼力弱了许多，我现在比较关注的是WiiSpeak，据说它可以实现对真实场景的效果模拟，也就是说在靠近某人后，该人物的声音就会变得清晰起来。从目前来看它最大的作用就是方便玩家们聚集在《动物之森 城市人》里一起交流。

虽然任天堂在本届E3的发布会上只公布了几款不痛不痒的游戏作品，但显然老任这次是留了一手，真正的拿手大菜要等到TGS结束之后每年例行的发布会上才会公开。Wii的玩家在年底圣诞期间以及来年春节肯定不愁没有游戏可玩！

小炎说事 Wii下半年玩什么？

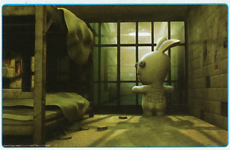


▲像《瓦里奥大陆 摇摆》这样强调动作性的游戏显然是为老玩家准备的。但只要有足够的时间和耐心，新手玩家照样可以从中体会到乐趣。

E3展任天堂发布会上，高调推出的《Wii Music》和《Wii Sports 运动胜地》可以说是任天堂官方对今后自社发展方向的一个小小的表态。尽管“捞偏门”性质的游戏不能有效地打动核心玩家群体，但这并不代表核心玩家今后就无缘在Wii上玩到传统游戏。各路厂商都没有在展会期间拿出过多的重头作品，显然厂商们把自家的“宝”都压在了秋季的东京游戏展上。而按照以往惯例，不参加东京游戏展的任天堂也势必会在稍后的自家发布会上公布一些重量级作品，这其中十有八九会有《马里奥》和《塞尔达》等游戏的续作（这一点已经得到了岩田聪的口头暗示），任天堂传统大作依然是相当有盼头的。

回过头来再看眼下的情况，Capcom刚刚推出了面向Wii平台的移植版《生化危机0》，玩家在七月末还可以迎来《瓦里奥大陆 摇摆》以及《零 月蚀的假面》这两款素质颇高的游戏。到了下个月，由NBGI的《皇牌空战》制作小组“PROJECT ACES”倾力打造的《空中杀手》也将如期升空，这款随同名动画电影一齐上市的游戏自然也会将喜欢模拟空战游戏以及押井守执导动画的两方面支持者吸引到Wii上。此外，Capcom高调公布的Wii版《丧尸围城》和Konami已经确定要在今秋上市的《恶魔城 审判》也将是Wii上不可多得的劲作。前者虽然是缩水版的移植，但根据目前所知的消息来判断，游戏的素质仍然会相当出色；后者作为Konami年末推出的重头游戏，很可能会与同期上市的NDS版《恶魔城 圣教密令》（系美版副标题）进行联动。当然，对于那些热衷角色扮演类游戏的玩家来说，《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》、《风来的西林3》以及《弧光幻想曲》等已经上市和将要发售的作品也是非常值得一玩的。

由此可见，任天堂的这台异质主机目前的发展战略是面向各个阶层和领域的玩家的。如果你是仅仅因为Wii的独特操作而喜欢上游戏的新手菜鸟，那么一些适合家庭聚会的众乐乐游戏绝对可以让你获得前所未有的乐趣；如果你是在成堆游戏中摸爬滚打多年的游戏老鸟，那么在Wii上照样可以找到能给你带来挑战和成就感的核心向游戏。



▲以《疯兔》为代表的一系列众乐乐游戏可以让新手玩家在Wii上体会到前所未有的乐趣。当然，即便是老玩家也照样可以在这些游戏中玩得开心，玩得high。

近期推荐游戏

游戏名称	游戏类型
风来的西林3	角色扮演
生化危机0	动作冒险
仙乐传说 拉塔特斯克的骑士	角色扮演
瓦里奥大陆 摇摆	动作
零 月蚀的假面	动作冒险

下半年期待游戏

游戏名称	游戏类型
空中杀手	射击
丧尸围城 丧尸的祭品	动作
恶魔城 审判	动作
雷曼 疯兔危机 电视聚会	动作
弧光幻想曲	角色扮演

天堂之声 天注

不久之前就有传闻，任天堂官方提供的3.3固件升级程序中加入了对私自刻录游戏镜像以及破解软件的屏蔽补丁。这个传闻在随后成为了现实：许多玩家发现自己刚刚升过级的主机无法读取近期发行游戏的镜像光盘。根据目前的信息可知，最近出品的许多游戏中很可能都加入了针对破解和盗版的屏蔽补丁。比如最近的《生化危机0》和《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》。固件程序仍然是3.2J的主机可以稳定运行，而之前的3.1J和新的3.3J则无法运行，进入游戏后会出现黑屏且显示101报错字样。建议准备为主机固件升级的玩家在考虑清楚之后在进行操作。

虚拟快讯 VIRTUAL CONSOLE

近一段时间，任天堂官方服务器提供的虚拟主机游戏可谓大爆发，一些当年活跃在家用机和街机平台上的名作都登上了付费下载的列表。而在这其中有一款格斗游戏非常值得喜欢怀旧的老玩家关注，这就是当年的SNK所推出的经典格斗游戏《龙虎之拳2》。对于当年经常在放学之后跑到街机厅与同学对战的小炎来说，这款游戏勾起了学生时代许多美好的回忆。如果你也对这款游戏十分感兴趣的话，那就赶快出手吧！

名称	龙虎之拳2
必要点数	900点
类型	格斗



相比同时代的其他格斗类游戏，《龙虎之拳2》活用了NEO·GEO基板的放大缩小机能，爽快华丽的超必杀技也是这款作品的一大亮点所在。此外，游戏中的隐藏BOSS是来自《饿狼传说》的吉斯·霍华德。由此可以看出两款同属SNK招牌格斗游戏彼此之间的密切联系，更为这两大系列加盟日后的《格斗之王》埋下了伏笔。

关注革命性破解

来自国外的破解小组目前放出了Wii的第一个自制固件IOS37。通过运行这个自制固件，可以删除版权区域代码，这意味着可以在不为主机加装直读芯片的前提下跨区域运行Wii的游戏。不过，这个自制固件目前尚不支持镜像刻录游戏光盘，但它出现的实际意义仍然十分重大。



胜负师：现在想想，十年可以改变的东西真的很多。如果你是一位从十年前便坚守游戏阵地的铁杆玩家，哪怕你那时只是一个十五六岁的懵懂少年，现如今也已经二十五六岁，大多数人到了这个年龄段必须面临就业、生活的压力与挑战，而且也似乎到了或接近谈婚论嫁的年纪，最低限度也应该有一个或者几个恋人……《不想结婚的男人》是一篇比较另类的自由谈，这是一个高龄玩家以朋友和自己的生活状态阐述和解构"仅代表个人立场"的婚姻观。作为一个三十岁已婚玩家，其中的观点我个人有赞同的也有反对的，但对于不少看了UCG很多年的读者来说，文章中所谈到的问题的确有其现实意义，而文章形式也不那么"说教"，算是比较难得。希望玩家投稿时能够举一反三，新话题的挖掘有时会重于形式上的创新。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

不想结婚的男人

文 FAT MAN

"我不是不能结婚，而是不想结婚！"

——桑野信介，男，40岁，建筑设计师

上个星期六我到老杨家去拿我借他的几本《游戏·人》，老杨便趁机把他的WAR GAME装备从床底下拖出来Show给我看。盛情难却，我就试了试头盔和护目镜，端着加装了战术握把（可惜没有战术手电和榴弹发射器）的M4A1把老杨挂在窗台上的自制纸靶射成了马蜂窝。在把枪递还给他的时候我顺口问了句："你那把全金属部件的AK47呢？"

那位热爱军事题材和网络意淫小说的三十岁已婚男士面带遗憾地答道："早就换成MP5了。后来把MP5卖了，才买了这把M4。"

我俯身从枪袋里抽出一把M9，正要模仿《潜龙谍影3 食蛇者》里Big Boss的CQC架势，却猛地想起一桩要紧事来："你老婆就任由你明目张胆地把这些仿真枪买进卖出调来换去？"

只见老杨咧嘴一笑，得意洋洋地说道："女人家哪里搞得懂这些玩意儿？我把MP5拿回来的时候她就问我，'你原来那把枪呢？'我跟她说我请朋友把那杆枪的枪管锯掉了一截，换了个枪托，重新喷了层漆，就变成这个样子。后来换M4的时候她又问：'咋个又变长了呢？'我说'换根长枪管呗。'她就信以为真了。"

我闻言冷笑道："你当真以为她不懂啊？"

他顿时愣住了，用熊掌般肥厚的大手抚摩着圆滚滚的肚皮，一脸茫然地问道："你这话啥子意思嘛？"

"已婚妇女这种，呃……"我认真地考虑了下措辞，"生物，可能搞不懂AMD、NMD和TMD的区别；或许会在看体育频道时没准儿会突然问你'刘璇和刘翔是兄妹还是姐弟？'；说不定看过《拯救大兵瑞恩》和《谍中谍Ⅱ》以后依然分不清汤姆·汉克斯和汤姆·克鲁斯……诸如此类，不胜枚举。但是有一件事，她们是绝对、肯定、根本不会懵懵懂懂地任人蒙蔽、糊弄、摆布的。"

"What's that？"

我回到客厅里，从摆放在电视机旁的果盘里拎起一只香梨，慢条斯理地削起皮来，"一言以蔽之，曰：'钱。'在我们这个男权社会里，女性在职场里通常是被轻视的、受压制的弱势群体，就算撒切尔夫人曾经当过英国首相，也没有人能否认这一事实，除非希拉里当选第56届美国总统。金庸还是谁曾经说过，宦官在丧失交媾繁衍的能力以后对财富的渴望就格外执着，而已婚妇女在事业上遭遇'叹息的墙壁'后通常也会转而寻求对家庭的控制权，美名其曰'为历经艰险的舰船营造一个温馨恬静的避风港'……"

"避风港？嘿嘿。"老杨一屁股坐到沙发上，压得皮垫下面的弹簧嘎吱作响，"一只金丝鸟笼而已。"

我坏笑着把削好的香梨递到他面前，"我可从没见过一百六十斤的金丝雀，把你比作圈养大熊猫倒还凑合。"

"I'm not hungry。"老杨随即用《功夫熊猫》里阿宝最有型的一句台词表示谢绝，紧接着他又问道："刚才说到哪里了？'叹息的墙壁'？"

"我还'雅典娜的惊叹'咧！"我踱到窗台前一边俯瞰楼下的万家灯火一边继续传播革命思想："都说'经济基础决定上层建筑'，钱袋子一到手，啥事儿都好办了。像去年你跟我去办健身卡，钱包里的零钞碎票全部加起来连张月卡的钱都凑不齐，还得到你老婆店里紧急申请财政拨款。经济来源给你卡紧了，别说沾花惹草，哪怕是去洗个桑拿，我看你都得掂量半天。把裤腰带一抽紧，你娃有贼心有贼胆就是没有贼机会，那就犯不了错误，你家就安定繁荣了，嫂夫人的领导地位自然也就'一百年不动摇'。"

"说得也是。"老杨也来到窗前，以45度角仰望浩瀚星空，"我为了攒钱买这些装备，连Xbox和PS2都卖了，手机到现在都还是山寨厂的廉价货。红杏出墙？那真是做梦都不敢想。不过……"他把话锋一转，"你先前那句话的意思是我老婆明知我藏有私房钱，也晓得我把那些钱用来干啥了，却故意不点破？"

我没有直接回答他这个问题："你知道和珅不？"

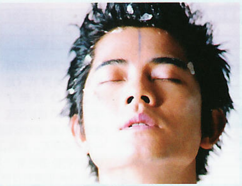
"当然知道，大贪官嘛，乾隆死了以后被嘉庆抄家问斩了。"

"和珅这个人，贪污索贿很厉害，但是为乾隆敛财聚富也很在行，既是贪官，也是能臣，所以乾隆一直把他留着，让和珅去搞钱，然后乾隆再用这些钱来满足他的奢侈生活。清朝有密折制度，乾隆当然知道和珅不是什么清正廉洁的好官，问题在于这个贪官对他有大用处，利大于弊，所以乾隆就睁只眼闭只眼地任由和珅去贪。乾隆一翘辫子，和珅就没有利用价值了，这时候嘉庆就来给他皇阿玛擦屁股了。"

"我懂你的意思。"老杨右手握拳，猛击左掌，迸发出一声脆响，"我老婆晓得我背着她买枪，也估算得到我在这方面大概花了多少钱，但是那些钱跟这套房子，跟这些家具电器，跟这些年的婚后财产比起来根本算不得什么，所以她才装作被我那套说辞给蒙骗了。"

我依然没有正面回应老杨的解读，因为我觉得"零割碎剐"比"一刀两断"更有趣，这就像玩《生化危机4》，我绝不会在弹药充足的情况下对BOSS使用火箭筒。"你还记得小学语文课本里的那篇《鸬鹚》吗？鸬鹚站在船舷上，渔翁拿起竹竿一扫，鸬鹚就纷纷跳进水里，捕到鱼以后跳回船上，渔翁一把抓住鸬鹚的脖子，把它喉囊里的鱼挤出来，再把鸬鹚扔到水里。如


▲40岁还没结婚的男人1：基努里维斯。


▲40岁还没结婚的男人2：郭富城。


▲40岁还没结婚的男人3：阿部宽。

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。



▲不想结婚的男人1：斯内克。

此反复，直到船舱里装满鱼为止，这时候渔翁才会拣一些小鱼，一条条地丢给鸬鹚吃。当然了，你跟鸬鹚还是有点区别的……”我笑眯眯地望着老杨，一副幸灾乐祸的嘴脸，“它们是被逼的，而你是自愿的。”

老杨满腔悲愤地说道：“你娃别得意！我的现在就是你的将来。别看今天闹得欢，小心日后拉清单！”

我呲牙咧嘴地狞笑道：“关我鸟事，我又没打算结婚。”

“啊咧？”很显然老杨被打了个措手不及，过了好一阵才憋出一句：“靠！算你狠。”老杨揉了揉鼻头：“但是我觉得你这种‘光同居不结婚’的解决方案始终不够稳固。”

“合则留，不合则去，干嘛非得把两个同床异梦的人绑在一起？再说现在离婚率这么高，北京都飙到50％了，哪里谈得上稳固？”

“那你有没有遇到过……”老杨一脸坏笑地问道，“或者说设想过，对方先对你厌倦了的情况？”

“当然有。‘飞人’乔丹和戴安娜王妃都被人甩过，更别说我这种寻常百姓了。”

这回轮到老杨幸灾乐祸了：“请问有何感想？”

“两句名言就能概括。”我神情淡然地举起左拳，竖起食物和中指，“第一句是你偶像说的，‘天要下雨，娘要嫁人，由得他去。’”

“那第二句呢？”

我一边缓缓地缩回食指，一边将手背对准老杨：“‘我不赞成你的观点，但是我誓死捍卫你发言的权利。’很遗憾，我忘记这话是谁说的了。”

“你倒是挺想得开嘛。”

“爱情本来就不是永恒的，连婚戒广告都是‘钻石恒久远，一颗永流传’，而不是‘挚爱恒久远，钻石永流传’。世间万物皆有始有终，激情的火花迟早会熄灭。传统点的呢，携手迈入婚姻的殿堂，相拥躺进爱情的坟墓，从此爱情变亲情，‘执子之手，与子偕老’。像我这种有婚姻恐惧症的，就只好挥一挥衣袖，不带走一片云彩。”

“就算爱情变成了亲情，多一个关心你的人也不错嘛。”

我冷笑道：“你老婆很关心你么？”

老杨又不说话了。

“就算现在很关心你，你敢保证她会关心你一辈子吗？我有个朋友，四年前同时跟两个女孩谈恋爱，突然有一天他飘腻了，想扎根了，就问我该选哪一个……”

老杨插嘴道：“那你咋说？”

“我对他说：‘一个是爱你的人，一个是你爱的人，你认为呢？’结果他就跟倒追他的那个女孩结婚了。前两年还算是夫妻恩爱婆媳和睦，没想到他老婆生了孩子以后性情大变，用他的原话来说就是‘既懒惰又邋遢还蛮横不讲理’。他现在想离婚，又怕给孩子留下阴影，进退维谷……对了，你老婆怀孕没有？”

“没有！”老杨继续望天。

“咦？难道你也是丁克一族？”

老杨长叹一声，无奈地说道：“孩子是想要，但现在还养不起。”

“你娃少在老子面前哭穷！人家小朱岁数没你大，赚钱没你多，还不是照样一家三口拜堂成亲？小小朱现在都三个月大了，也没见他爹去卖身换奶粉钱。”

“小朱？那家伙这两年在干啥？”

“在邻市的一家医院当医生，去年娶了个护士兼学妹，没事儿就玩玩COSPLAY啥的。”

老杨顿时“兽血沸腾”了：“护士？COSPLAY？那家伙过得挺滋润的嘛。”

“滋润才怪！上月底光荣公布PS2版的《真·三国无双5》，我晓得那家伙喜欢玩割草游戏，就发短信去向他报喜。结果你猜他怎么说？”不等老杨答复，我就掏出手机，翻出小朱发给我的那条回复，盯着屏幕逐字逐句地念道：“‘我不玩PS2好多年。工作烦重，还要带孩子，哄老婆，照顾父母，哪里还像读书那会儿有大把的时间握着手柄坐在电视面前？我早就把重点放在PSP上了。’你看嘛，插秧播种前还有PS2可玩，瓜熟蒂落后就只能玩PSP了。桑野信介果然说得没错，妻子、孩子和房子就是男人一生中的三大不良贷款啊！”

老杨挠了挠后脑勺：“桑野信介……是干啥的？”

“日剧《不能结婚的男人》的男一号，因为性格孤僻言语刻薄，直到40岁都还没结婚，当然也没有孩子。对了，饰演桑野信介的阿部宽也是43岁才结的婚。”老杨对日本的影视剧没啥兴趣，所以我这也不算“剧透”。

“难道你也打算40岁以后再结婚？”

“坦白说，我现在没法回答你这个问题。子曰：‘三十而立，四十而不惑。’孔子30岁的时候确立了儒家学说，40岁的时候对人生不再感到迷惑和彷徨。我今年才27岁，世界观、人生观和价值观都还没有形成清晰明朗的架构和体系，连‘我是谁？我从哪里来？我要到哪里去？’这些问题都还没搞懂，为什么要急于面对一连串新的问题？最起码在对现有的生存状态感到厌倦以前，我不打算结婚，更不想要孩子。”

“你说得太深奥了，我听不大懂。有没有简化版？”

“Sorry，我忘了你读的是‘人力资源管理’，那我说浅显点好了。”我端起茶杯，浅抿一口，润了润嗓子，继续对老杨洗脑：“每天早上我都尽可能地亲自下厨作一顿丰盛的早餐，吃完饭以后一边听音乐一边打扫房间，把一切都收拾妥当了，我才去超市和菜市场。回家以后开始弄午餐，炖汤煮饭都需要耐心等待，我就把闹钟调好，利用这段时间上上网看看碟。吃过午饭，躺在床上休息一会儿，然后冲个热水澡，等头脑清醒以后就开始写稿，因为这段时间是一天之中创造力最旺盛的时期。到了傍晚再去健身房，锻炼两小时以后身体很疲惫但是精神却很好，正适合坐着看书读报泡网玩游戏。晚上11点钟准时睡觉，以免影响肝脏排除毒素。”

“多谢你老人家分享的养生心得。”老杨双手抱拳，前后摇晃两下作感谢状，然后摊开手掌，耸起肩膀：“但我还是没搞懂你说的这些到底跟‘娶妻生子’有什么联系？”

“你也看到了，我目前的生活很充实，很有规律，非常健康，我很满意，也不想改变这一切。不想为了陪老婆逛街购物而在商场周边的快餐店随便解决一顿午餐；不想特地为玩PS3而买的高清电视被老婆霸占着看



▲不想结婚的男人2：但丁。



▲不想结婚的男人3：上杉谦信。

脑残的韩剧；不想刚刚进入梦乡就被婴儿的哭喊声吵醒；不想为了孩子的健康成长而把某些常驻硬盘的视频和文档刻盘收藏……总而言之，就是不想为了这些不必要的人际关系而降低自己的生活质量。”

“‘降低生活质量’这点你倒是说得没错。”老杨不胜唏嘘地说道：“想当年，我每月的工资扣掉交给我妈的伙食费，剩下的就随便我支配，平时在家玩玩《皇牌空战》、《荣誉勋章》、《钢铁咆哮》之类的游戏，节假日就约几个军友到郊外去打野战，别提有多潇洒了。结婚后工资全被老婆收缴了，连WAR GAME装备都要用私房钱来买，《光环3》和《使命召唤4》都是在包机房通关的。还好现在没有孩子，不然我这些装备都要被我老婆拿去换尿布了。”

我满怀怜悯地看着老杨，心里默念：你现在后悔也来不及了。我只好想法子劝慰他，“你哥有个儿子，你没有延续香火的压力，而女人到了35岁才算‘高龄产妇’，你老婆今年25岁，只要平时注意‘安全’，你就还有十年光辉岁月……”

“唉……”我都记不清这是老杨今天第几次扼腕叹息了，“钱钟书说得没错，婚姻就像一座围城，城外的人想进去，城里的人却想出来。你这家伙运气倒好，刚到城门口，就被城里的悲惨景象吓得腿麻脚软，反倒躲过一劫。”

“你错了！”我斩钉截铁地“枪毙”了老杨的推断：“柏拉图、达·芬奇、牛顿、伏尔泰、贝多芬和诺贝尔都是终身未娶，难道你认为这些人类的精英都是对婚姻感到恐惧才没有戴上戒指的吗？”

很显然老杨被这些如雷贯耳的名字给震住了，只见他半张着嘴，不停地眨眼睛：“那你的意思是……”

我神情肃穆地以不容置疑的语气说道：“真相只有一个：天才不需要配偶。”

“又来了你……”

英伦游戏见闻

这篇文章将会为各位玩友粗略地介绍笔者对英国游戏文化的感受。笔者有过旅英和在英国游戏店打工的经历，对于当地的情况有一定了解。由于我做的工作只是兼职，并且所学的专业也不与游戏业相关，更多的时候还是站在一名玩家的立场之上，文字不免有些随意和不够专业的地方。但笔者会将自己的所见所感一一奉献给读者，为大家展示一个真实的英伦游文化。



英伦之风

英国地处北半球，是欧洲传统文化发源及汇聚地之一。由于本身是一个海岛型国家，海洋性气候让每每来此旅游的游客备感清新。如果用一句话来形容这个国家的天气，“英国的天很蓝”这句话可以说非常到位。毕竟在国内生活惯了的人来到这里，首先能感受到的便是如此。英国是最适合人类居住的国家之一，由于其地处北半球亚温带以及受到北大西洋暖流的影响，气候长年凉爽湿润，即使是夏季，凉爽的气候也是常驻于此。这也就不难理解为什么世界众多富豪都会在此购买豪宅或是颐养天年。笔者有幸踏入了这个具有悠久历史的西欧国家，所到之处无不被其文化气息所吸引。这里既有风度翩翩的绅士，也有热情似火的青年，既有仪态端庄的妇人，也有性感火辣的少女。英国在历史长河中所扮演的重要角色也使其逐渐发展成为了国际化最为成功的西欧国家，众多文化在此汇聚。人们常说如果你想在一个国家中领略全世界的风采，那么英国便是首选，因为你不仅可以在众多的历史遗迹和大英帝国博物馆中看到“日不落帝国”曾经的辉煌，也能感受到各种文化在新世纪英国的自然交融。

英伦游文化

众所周知，英国现在的经济已经不再依靠重型工业，取而代之的则是庞大的奢侈品、旅游以及娱乐时尚产业。同时这也说明了为什么索尼，Square Enix等众多大型游戏厂商都把英国作为拓展其欧洲市场的重要基地。现在的英国人依然保守，永远的绅士风度便是其传统保守的一面，但同时英国人也具有激情和幽默的一面。不过由于英国人对公共场合保持形象的高要求以及与身俱来的绅士淑女气质，很多英国人的情感是被自己控制着的，或者说是压抑着。正因为如此英国人对于游戏的热衷成为他们发泄的一种手段。这里不分年龄阶层，每一个人对于游戏的热衷都是显而易见的。就笔者所工作过的2家游戏店“GAME”以及“Gamestation”来说，时常会看到全家人都逛游戏店。给笔者印象最深的是一家三代人选购游戏的场景，未满十岁的小孩拿着《马里奥》在手中挥舞，父亲母亲选购的游戏则是《光环3》，爷爷奶奶则最为令我吃惊，他们的选择是主要面向30岁以下消费群的《鬼泣4》。看来帅哥美女就是有号召力，说不定这对老人在网络上还有排名，呵呵。

游戏无国界的道理与音乐无国界一样，在英国这个重视文化重视教育的国度里，游文化也非常受人们重视，他们对于游戏不仅仅只在乎这个游戏好不好玩，同时也重视在游戏中领略不同国家对游戏的理解，并且把游戏作为一种放松的工具。这里的人不在乎能把游戏玩到一个什么境界，开心就好是我对英国人玩游戏的最大感受。所以每逢国际性电子娱乐大赛都鲜有英国人能取得很好的成绩，这也是与他们这种性格分不开的，“为玩而玩”对他们来说就这么简单。

英国人虽然对待游戏只是玩玩而已，但英国的游戏专卖店可不是“玩玩而已”。英国游戏店可是相当专业的，在此笔者仅向大家介绍3家规模相对较大的游戏连锁店，这3家店也代表了3种不同的风格。

GAME

“GAME”是英国非常大的游戏专卖连锁店，有时你能在同一个购物中心看到两家“GAME”，足见其分布之广。“GAME”的风格十分简约干净，使你能在大街小巷一眼就认出来。“GAME”里没有过多的周边以及与游戏无关的东西，有的除了游戏，还是游戏。这里你可以买到游戏主机和主机配件等等，最为醒目的就是新款大作的发售架，并且用等离子电视提供游戏试玩，给人相当爽快的感觉。“GAME”的销售也是有严格规定的，在英国地区销售的游戏都是准时准点所有连锁店同时上架，绝对不会出现偷跑的情况。这一点不得不佩服其管理，并且“GAME”的售后服务也是全英首屈一指的。

Gamestation

这家店的规模没有“GAME”那么大，但极具特色。但凡“Gamestation”连锁店都不会太大，只是一间小小的商店，而且一般不会经营于购物中心。进入店中就会给人一种很紧凑的感觉，大大小小的游戏都有序地摆在架上，最醒目的同样也是等离子电视播放的超级大作的影像及试玩。与“GAME”不同的是，“Gamestation”不仅销售游戏及主机，同时还销售游戏周边，玩偶模型在这里琳琅满目。如果说“GAME”走的是传统商业营销策略，那“Gamestation”就是专业的代名词。在这里能深刻体会到游文化的传承，工作人员大部分也是精通游戏的高手。在这里能体会到志同道合的亲切感觉。

HMV

“HMV”并不是一家以专业销售游戏为主的电子娱乐商店，这里同时还销售音乐、电影等。也许“HMV”不是最专业的游戏店，游戏也只在这家店中占有1/4的份额，不过“HMV”却是英国最具国际影响力的音像销售连锁店，众多影星及游戏业的重量级人物都把“HMV”作为签售地点。这不，上个月的小岛秀夫的英伦签售会就在“HMV”里举行，着实让伦敦的《MGS》FANS热闹了一番。







次时代主机在英国



在英国，X360拥有者无疑是最多的。其中很重要的一个原因就是X360是发售最早并且最先拥有足球游戏的次时代主机。英国人对足球的痴狂已经到了无以复加的地步，足球游戏自然而然就成为了英国家庭里必备的一样东西。加上X360网络技术的成熟以及众多欧美风格的游戏软件的支持。X360的确在英国取得了先机。就足球游戏而言，“《FIFA》系列”和“《PES》系列”依然是集万千英国游民宠爱，但比较这二者，笔者感觉“《FIFA》系列”还是略胜一筹。虽然Konami采用了很多驰骋于欧洲足球赛场的巨星作代言，但显然“《FIFA》系列”在英国更具人心。看来Konami想要在英国市场战胜EA还需要不懈努力。时至今日，X360依然在英国保持相对稳定销售态势，可见其对市场的成功开发和众多游戏软件的支持。

Wii自从发表以来，英国人对其热情在一天天地加深。每到Wii主机到货时，笔者就会看到很多人在店外排队等着购买。英国人的素质不得不赞，就算是满是纹身的年轻人都不会插队，大家自觉地一字排开，谈论着对主机和游戏的想法。无论老幼，都能很好地进行交流，秩序井然。Wii对英国人影响最大的便是众多的互动类游戏，当然“《马里奥》系列”英国人也相当喜欢。很多老人也慕名而来，他们都是希望足不出户就能得到相应的锻炼。在Wii发售初期，人们的热情相当高，但与首发时高姿态相比，笔者明显感觉Wii在宣传以及消费年龄的定位上有一些不足，导致Wii在英国的销量一路走低，最终趋于目前相对平缓的状态。

PS3在英国销售初期无疑是三大次时代主机中最失败的，缺乏高品质软件的支持和不够明确的营销策略是主要原因。在同为以画面见长的X360面前，PS3疲软的销售态势始终没有很好地解决。在笔者任职且同时销售X360和PS3期间，X360每日以数倍于PS3的销售态势保持完胜，PS3在很长时间都无法扭转其在英国市场的颓势，“Gamestation”曾一度降价来维持PS3的销量。众多玩家对PS3表示观望，而保守的英国人更是如此。索尼这次的表现比较慢热，在一系列品质优秀的游戏先后登陆PS3后，其销量开始触底反弹。到《鬼泣4》、《GTA4》、《MGS4》发售后，总算达到了一个高潮，全球PS3销量在这么短的时间内增长8倍，足以证明游戏才是索尼应该追求的。“家庭娱乐终端”只是一个口号，PS3终究还是要以游戏为本。

至于PSP和NDS这两款次世代掌机，在英国都有着成功的销售业绩。绝大多英国掌机玩家同时拥有PSP和NDS两款掌机，对于随时随地都能享受到的电子娱乐，英国人采取的是“两手都抓，两手都硬”的态度。PSP满足了英国人追求时尚的渴望，NDS满足了英国人与人同乐的需求，可以说这两款掌机在英国没有输家。

以上就是笔者在英国的所见所闻。可以说英国人对于游戏有着一种特殊的感情，不同于美国的张扬和日本的专业，英国游文化就像平静的泰晤士河，没有大的波澜，但却不能忽视它的存在。我想这正是英国人保守的外表下潜藏着一颗火热的心的真实写照吧。

文 周饶

浮躁的游戏者

不知从什么时候开始，浮躁，就成为我们面对一款游戏所选择的态度。没有多少人肯再多花点时间去品味游戏中蕴涵的深刻内涵，没有多少人会再去研究主角们的性格与命运中充满着怎样矛盾的戏剧性，没有人会一遍遍将游戏打穿只为寻找在一切终结时的伤感与唯美……在这个时代，还会去追求全隐藏要素达成的似乎只有三种人：游戏编辑、有爱者和穷极无聊的疯子……

现在的人们，似乎更愿意把时光投入到你一打开画面就能在瞬间得到火爆和刺激体验的游戏中，在时下的很多人眼里，一款游戏如果不能在十秒内调动你的肾上腺素，那就是失败。这并不夸张，你可以去找找身边的玩家，有多少是一看到对话就头疼直接START跳过去的，有多少人连过场CG动画都觉得是在浪费时间的，有多少人是以炫耀通过游戏数量为目的去玩游戏的……这并不夸张，因为浮躁的态度已经渗透到很多玩家的心情中去了，不止是游戏，甚至是对生活的追求。

那些一个游戏不通关好几遍不过瘾就算那游戏其实很无聊的经历去哪了？那些只为找到一个隐藏物品而跑遍整个大地图的午后，消失在哪段记忆中了？那些因游戏而感动，为游戏而执着的心情又是在什么时候慢慢地从我们生命中褪去了？这些时光，放在现在看来是不是有些太单纯可笑了呢？浮躁，是不是已经开始左右我们对待游戏的态度，我甚至相信这不仅仅是一个两个玩家的游戏心情，更是全球游戏界所面临的一种变化。

众所周知，近年来，RPG这个游戏界曾经高高在上的贵族，现在已经走入了低谷。原因可能有很多，这里仅从玩家的心态去解析一二。有些人认为RPG的素质今不如昔，其实不然，不从次世代音画效果的变革去讲，就说故事的深度，剧本里的哲理性，还是角色身上所背负的深刻命运，现在的RPG，都不是从前单纯的勇者与公主、剑与魔法的时代所能相提并论的。但问题是，你有时间去推敲这些吗，你有耐心去迎接一个游戏所能带给你的全部吗？在现代匆匆的生活里，你还愿意把一两个小时用来慢慢品味故事中的细节，或是在迷宫里砍杀数不胜数的敌人吗？你可能在《失落的奥德赛》的世界里，刚想为主角千年的宿命去悲伤，却又隐约对有20个小时的剧情动画感到厌烦，然后突然看到那边《使命召唤4》精彩火爆的画面音效，你会说那个酷多了，然后换碟展开一场过瘾的现代战争，等你再想起未完的《失落的奥德赛》时，你已记不起它曾带给你怎样的感触了。

其实不单是RPG领域，一切的游戏在这种浮躁的思维下都不能幸免。就好像所说的《使命召唤4》，有多少人是只记得游戏里精彩绝伦的次世代视听操作体验，而忽略了游戏中同样扣人心弦的剧情？有多少人玩《战神》不是为了游戏中爽快震撼的战斗，然后忘记了奎托斯到底是为了怎样波澜壮阔的命运而战？有多少人迷醉于《GTA IV》的自由城只为享受绝对自由而充满快感的游戏激情，而无视小人物追寻美国梦时曲折而残酷的人生？

这样一个时代，你还能说什么呢？可能有人会说了，这就够了，我已经玩得很开心了。也许你说的是对的，游戏本就是为了娱乐，单纯地去享受快乐不就够了，何必那么较真？那么，当几十位甚至数百个游戏制作者辛苦打造的游戏被玩家们轻描淡写地体验后，整个游戏世界，也似乎没有太多需要较真的东西了。这样的游戏，还能被称为是第九艺术吗，人们尝到的，终究是华丽的外壳，空虚的快乐，而不是能深入灵魂的一种铭记。

可是，这种浮躁，又何尝不是一种无奈？带给玩家浮躁心理的，是浮躁的生活状态。高强度，高压力的生活让现代人苦不堪言，只好用快节奏易放松的游戏方式来排解来源于现实的浮躁，而这种解决生活中浮躁心态的放松，正是浮躁体验的源头。

从这种角度而言，对待游戏的态度没有对错，只是每个人对游戏的不同需要。对于有的人，游戏是用来放松身心，而另一些人，则是在游戏中寻找艺术般的体验，他们都能找到各自的乐趣。只是，在这个科技日益发展的时代，瞬间的快乐能代替多少永恒的感动，能为我们消磨多少源于现实的疲惫，又能为这个躁动的时代降多少温呢？

文 左子乱

影漫搜查线

全面网罗近期流行娱乐资讯

栏目主持 玛娜



“宅”这个词对于很多人来说既熟悉又陌生。那么，什么是“宅文化”呢？对于这个问题，光看数据、理论架构和一些空头文章是不行的。我们必须到动漫影视等作品中去，用心感受宅文化的巨大魅力。为此，本次“影漫搜查线”特推荐14个与“宅”相关的作品系列给大家，（排名不分先后）这些作品定会让各位宅友有所收获。

宅文化作品推荐

文 ZATE



这次给大家带来的《宅文化作品推荐》可以说是相当具有指导意义，包含了大量的OTAKU文化，只要对宅不反感的读者都强烈推荐！

宅代表NO.1《阿倍野桥魔法商店街》

由于城市建造计划的原因，阿倍野桥魔法商店街面临着拆除的命运。青梅竹马的小步与圣志也因熟悉的地方就要消失而情绪低落。在坚决反对离开的小步爷爷出意外之后，小步与圣志两人无意间来到了异世界，并开始了一连串不可思议的旅程。普通的观众即使看不出其中的致敬典故也会被单纯的作品本身的表现力吸引；同时对ACG系的作品和流行电影的了解越深入，看到揉捏在一起的诸多著名桥段就会越开心。整部剧情可谓是充满了欢笑，也包含着从迷茫到觉醒的成长，被爱好者们称为是“GAINAX的集向其他著名作品的恶搞与致敬之大成的动画”。对于一部分爱好者而言，虽然林原めぐみ演唱了片尾曲，但是动画本篇内并没有她的演出，也可以算是惟一的遗憾。



宅代表NO.2《新漫画狂战记》

“闪光漫画家炎尾燃”正是作者岛本和彦自身的写照，同时也可以说是所有将生命透注在漫画创作上的漫画家们的投影。这部展现漫画家生活的漫画中，作者捏造和妄想了大量情节告诉我们——用笔和纸也可以进行热血洋溢的战斗。漫画家的一生，是战斗的一生！另外作品里发明的“漫画家十训”可谓广为流传。



宅代表NO.3《老处男的春天》



2015年，东京，一个30岁单身，又肥又丑的老处男在朋友介绍下接触了一款美少女游戏。他带着感觉仿真器进入了游戏世界，遇到了这个世界里面的美少女——月子。这部作品表面上这是一个爆笑且有点愚蠢的故事，但花泽健吾先生却给我们深刻地昭示了一个在幻想世界中的古典悲剧。

宅代表NO.4《妄想改造人改藏》



就读于县立虎马高中的胜改藏，是个妄想严重的二年级学生。一天，背运的他被从天而降的人体模型砸晕，得到肇事者的护理，却以为自己被改造了。之后，他毅然加入肇事者所在的科特部（就是科学部），为维护世界和平过着疲于奔命的生活。可是出现在他们面前的敌人……却是宅味满点的一部作品，里面呈现的疯狂列举可是考验读者宅度的重要标准。

宅代表NO.5《OTAKU的录像带》

本作用动画的手法描述了一群被称为OTAKU的、对ACG系文化非常痴迷的年轻人的群体生活写真。并且穿插了一些现实社会中的真实OTAKU讲述自己的经历。制作组试图通过本作告诉观众，被称为OTAKU的群体对ACG系文化的热爱与执着比普通的发烧友要更加深刻，但并不是所谓的“精神变态者”。本作推出之时，正逢动漫迷们的形象和立场因“宫崎事件”而被社会排挤，被媒体打压到最底层的寒冬时期。如今的爱好者们普遍认为，正是这部洋溢着制作人员发自内心的满腔热情的《OTAKU的录像带》打破了动画制作公司与动漫迷们迷茫的坚冰，让这个商业体系重新复苏。由于高度的写实性，至今仍被爱好者们誉为“OTAKU的必修圣经”。





宅代表NO.6《电车男》



《电车男》故事来源于一个网名为“电车男”的青年男子在日本最大的综合性论坛2ch上发表的一个帖子，在这个帖子里，“电车男”真实地记录了自己在电车上因见义勇为而与“爱玛仕小姐”相遇相识到交往过程中的点点滴滴。而在这期间，更有很多热心网友为这个不通世物的御宅族出谋划策，于是“电车男”的经历在日本网络上成为人们津津乐道的话题，并改编成了小说、漫画、电影、日剧等形式，并有衍生的动画作品。《电车男》小说推出过中文版，但日剧版最为国内玩家所熟悉。主观来讲，本人并不愿意推荐这部作品给大家，日剧版除了伊东御姐的扮相和主题曲不错外制作得相当无聊，可以说是滥用英雄救美、美女倒贴的庸俗桥段来侮辱动漫爱好者这个群体。片中的男主角无论如何也是冠不上OTAKU之名，他也就只能算是个现实生活中混得比较失败的动漫爱好者罢了。当然，我们还是必须承认《电车男》的历史地位，“电车男风潮”算是OTAKU文化的一个里程碑。

宅代表NO.7《AI少女》

故事的主角是开发GALGAME（美少女恋爱游戏）的从业人员，对他而言，现实中的女人是有缺点的恶心生物，只有存在于幻想中的少女才是完美的恋人。为此志向他参与了开发女性机械人的计划……这是一部属于比较疯狂的作品，从头到尾我们伟大的主角都没有反悔做正常人的迹象。



宅代表NO.8 《秋叶原@DEEP》





讲述围绕秋叶原的阿宅们的故事。直木奖作家石田衣良先生的人气小说《秋叶原@DEEP》，后改编同名漫画、电视、电影。笔者认为是比较无趣的作品，但影响力较大只好在本次推荐中带上。诸位找来看了，无论喜爱与否都别质问我……

宅代表NO.9 《现视研》





《现视研》是木尾士目在《月刊午安》上连载中的漫画作品，单行本一共9本，台湾中文版由东立出版社发行，是部描写御宅族大学生日常生活的作品。“现代视觉文化研究会”简称“现视研”，是一个以研究动漫等综合性现代视觉文化为宗旨的社团。在木尾士目笔下的这样一个团体，打着“研究现代视觉现象”的旗号自发组成了属于御宅族自己的圈子。作者不顾一切地，完全就把御宅族在现实生活中的状态给展现出来了：买动漫游戏、买同人志、做模型、狂热地讨论动漫、对H不忌口、Cosplay……在作品里，OTKAU们无论是参加漫展累得要死，还是到卡拉OK去唱动漫歌曲，都是爆笑却充满亲切与温馨的。御宅族热爱生活，更热爱ACG。并且ACG已经融会到生活中了。这部作品获得了OTKAU和非OTAKU层面的普遍喜爱。

宅代表NO.10 《空想科学读本》



作者是柳田理科雄，1961年生，是看着特摄和卡通长大的一代。从高中就立志当科学家，后来从东大理科中途退学，在补习班担任教师，育有一子。严格说来《空想科学读本》是一本超OTAKU书籍，因为它的内容就是：用科学的角度来看卡通、特摄中的设定到底有哪些不合理之处。内容所及从早期的怪兽电影、特摄剧集、巨大机械人……到一大堆科幻卡通无所不包。作品在开篇就树起了名为“科学之壁”的东东，让巨大怪兽被自己的体重干掉的同时也让奥特曼等超人被自己的高速飞行斩首……当然，在最后作者把自己都给绕进去了。

宅代表NO.12 《妄想战士》



《妄想战士》是日本漫画家小野寺浩二的漫画作品，是一部用夸张的方式充斥着重度御宅族口味的热血妄想漫画。作品以主角为中心，拉拢了一大群重度二次元患者追求“萌”的最高境界来开展故事情节。作为一个动漫游爱好者，观看这部作品的时候，请流着热泪感动那些属于自己的妄想吧。

宅代表NO.11 《幸运星》



在国内被爱称为“脑残星”的作品。由原本的四格漫画形式改编成了同名动画。本作是以主角“宅女”泉此方为中心的，探讨动漫也顺便卖“萌”的三头身女子高中生们的虚幻故事。由于《幸运星》是近期的大热作品，这里不再详细介绍。

宅代表NO.13 《欢迎来到NHK》

由在日本大卖的原著小说而改编为动画，漫画的作品。作品以某种程度的批判出现：对主角们的恶习做了揭露——社会的渣滓，无耻的家里蹲(年纪一把还靠家里养着)。最最可耻的是衣食住行全靠被人照顾不说，居然连厕所也不去上，在房间里用几个可乐瓶子解决。



宅代表NO.14 《动漫狂大统领》《动画狂老师》

德光康之的这两部都只是短篇，而且类型一样，就放一块说了。如果说《现视研》是写实的OTAKU偶像剧，那这两部作品就是名副其实的“超级系”。“OTKAU是戴着眼睛的胖子，是只会在游戏里谈恋爱的男人，是在公司和学校个性灰暗完全不说话的男人，是老大不小看着动画还会流泪的男人，是每年两次在COMIKET大排长龙并制造奇怪味道的男人们……”作为OTAKU的作者毫不避嫌地描述出自己的状态。整部作品在充斥着爆笑与荒谬中展现一个真正OTAKU的本色。





近期关注 FOCUSING

Moive 电影 《神奇绿巨人》 The Incredible Hulk

类型：动作、科幻　上映日期：2008年6月13日(美国)

如果想探讨这部电影是不是2003年李安版《绿巨人》的续集确实比较困难，因为据编剧扎克·潘所说，他将这部剧本定位在了“将《绿巨人》重启，从头再开始”这个角度上，虽然是两部完全不同的电影，但又像是和《绿巨人》有所联系。在李安将《绿巨人》拍成了一部不那么典型的超级英雄片之后，惊奇工作室就一直打算制作一部真正的好莱坞式超级英雄片，本片将不会花太多的时间讲述班纳成为绿巨人的经过，而是会将重点放在班纳寻求治愈自己的方法上。



Anime 动画 《机器人总动员》 WALL · E

类型：喜剧、科幻、剧情　上映日期：2008年6月27日(美国)



2007年，疯狂的人类已经将脆弱的地球环境破坏殆尽，地球变成了漂浮在太阳系中的一个巨大垃圾场，人类不得不撤离到巨大的太空船上居住，等待着Buynlarge公司的机器人将地球上的垃圾清除完的那一天再重返地球。就这样，日复一日，几百年过去了，Buynlarge公司的小机器人还在辛勤地工作着……瓦力开始渐渐有了自我意识，像人类一样害怕孤独、渴望感情，但是它只能用人类留下的生活废品自娱自乐。突然有一天，一艘巨大的飞船从天而降，一个女机器人夏娃来到地球执行任务，而瓦力，对她一见钟情了。皮克斯的技术在这几年来进步神速，除了有趣的故事之外，近乎完美的画面也是本片的魅力之一。

Comic 漫画 《深海鱼男》 Blue water Man

作者：古谷实



本作的另一个名字叫做《独男》，与《深海鱼男》一样，都描写了如同深海的鱼类一样静静藏在深处的人们的生活：不为人所发现、不与人接触、不知道生活的目标。这是一部非常适合宅人和社会新人观看的漫画，在本作中，32岁的男主角做了七年的购物中心夜间保安，突然有一天清醒过来，发现自己没有朋友、没有家人、没有女友，就像是沉睡着度过了人生的前半段，他开始渴望朋友，渴望露出海面向世人证明自己仍然存在。古谷实的作品一直致力于描写社会、理想、爱情、人性、人生等课题，这些作品虽然大多有着浓郁的灰暗色彩，但却也让人有所感悟，这也是他被称为“漫画界的村上春树”的原因吧。目前本作的单行本已经出版了四集，作者仍在连载中。

编辑推荐 EDITOR'S CHOICE

Moive 电影 《蜂蜜与四叶草》

类型：青春、爱情　上映日期：2008年1月8日(日本)

主演：成海璃子、生田斗真、成宫宽贵、向井理

从漫画到电影，再从电影到漫画，虽然这套改编自人气漫画的剧集在情节的取舍上还是让很多死忠有所争议，但是讲述大学生活的主题却能让人感到独有的亲切感，无论你是即将迈入大学，还是已经在社会上打拼，本剧都能让你找到对大学生活的憧憬以及美好回忆。

故事的主人公是三名就读美术大学的学生：竹本佑太、真山巧、森田忍，在他们的公寓中，到处乱扔的杂物就是他们的全部家当，虽然并不富裕，但是凭着他们对生活的热爱，每一天都过得多姿多彩。我们的故事则从第三年的春天开始，在新学期踏入校门后的水池边，竹本和一名可爱的少女一见钟情，虽然之后由于好友的莽撞破坏了美好的气氛，但所有的事情就像冥冥中注定似的，当刻有竹本名字的板车将老师的自行车撞得四分五裂后，本应该受到责骂的他却在老师的画室中再次见到了这名少女。从那天开始，三人平凡的生活再次因这个名叫花本叶久美的乡下女孩激起了新的波澜，友情的珍贵与爱情的美好都让他们在接下来的日子里永远难忘……



天下聚会



有梦想活得才投入！

“天下聚会”2008暑假集体行动现全面启动！

随着暑期的到来“天下聚会”如同这气温一样越来越热，仅截至到 7 月 20，全国各地就举办了 8 场规模较大的“天下聚会”，不少玩家看到聚会的消息都慕名而来，这样导致聚会人数远远超出的预期。这次我们就挑选出几场比较热闹的聚会来进行一次总结性报道。如果你有信心举办聚会，如果你还没有参加过聚会，那就赶紧行动吧，因为更多 8 月“天下聚会暑期行动”已在筹备当中。你可以发邮件给我 ACE 飞行员，我来为你完成心愿。来信请附上你的简要自我介绍和聚会计划。

最后，感谢各地聚会负责人出色的组织和无私的奉献精神。

更多详情请访问 http://juhui.levelup.cn

天下聚会专用邮箱：lujuhui@vip.163.com

以下活动均获得黑角公司奖品赞助。

北京TVGAME联盟夏日玩乐会第一弹

时间：7月13日　文：方糖



□大合影。

咱们天下聚会北京 TVGAME 联盟的活动那是一场接一场，所有玩家都觉得咱联盟的组织好，秩序好，聚会环境氛围也是一流的，所以 7 月 13 日，我相聚中关村国投动漫大厦 6 层稻草熊动漫主题餐厅又举办了一场聚会。



□太鼓达人前三名。

办比赛、搞抽奖都是为了促进到场玩家的交流，所以非常感谢 UCG 这次又给我提供了不少奖品，当然还有提供本次活动赞助的黑角公司。作为“天下聚会”中各种聚会办得最成功的地区，我们北京 TVGAME 联盟总结了一整套流程，其成功经验关键就在于早准备、找安排，平时还要多沟通。关于活动内容，我在此也不想说太多废话，奉上照片给大家看看，海量聚会和女仆照请访问 Levelup 网站吧。



▲联机盛况。



▲在惊涛骇浪前展示联盟工服。

7月聚会报道

首届南宁ACG嘉年华

时间：7月13日　文：ACG嘉年华



▲本次ACG嘉年华活动入口，“天下聚会”大横幅就挂在门口。

7 月，是天下玩家相聚月份。这次活动最先要感谢的，就是老天爷给了很大的面子，使得我们天时地利人和。13 号的活动前后数日都是普降暴雨，唯独 13 号阳光明媚。不得不赞叹本次活动主办方的人品。本次活动得到了《游戏机实用技术》、SONY 南宁数码工作坊、可口可乐南宁分公司、104.9 南宁电台、南宁时空网、南宁早报等共 18 家赞助商及媒体的鼎力支持，南宁将举办有史以来规模最大的 ACG 嘉年华动漫节。本次活动将吸引南宁上千众动漫掌机爱好者前来参与。

本次活动的策划时间经历 3 个月，活动的主办方组成部分为广西高校社团联盟共同推举出来的南宁 ACG 嘉年华委员会，在此要特别感谢他们给大家带来这次盛会！本次活动还得到了 16 所各高校学生会、动漫社团的大力支持，使得活动的精彩程度得到了保证。再加上桂林、柳州、玉林等地的玩家团队的加入，也增加了本次活动的完整性。



□女仆，你辛苦了……

活动当天早上 8 点，场地刚布置完毕，打开大门，早已守候在大门口的玩家蜂拥而至，纷纷询问本次活动的相关问题。站在大门两侧的女仆以及猫女们除了维持好次序的同时，还向大家散发本次活动的宣传单。更要感谢由南宁中学社团联盟组成的猫女组合分成 2 个小组在广西大学正门、东门以及校园内各十字路口引导前来参加活动的外地及找不到方向的路痴，小白等。

8 点 30 分～10 点作为活动自由时间，为前来现场的玩家提供了组队及报名准备了充足的时间，不让一个玩家掉队。此时，本次活动最厚道的商家可口可乐南宁分公司早已在大门一侧布置好了免费赠饮的大台，为前来参加本次活动的玩家们提供免费可乐饮用。实在是太有爱了。

10 点整，主持人在动感的背景音乐中登场，分别邀请了本次活动的主策划 SE，SONY 南宁数码工作坊邓小姐，Vanilla 女仆咖啡馆领班风扬月眠，TVGAME 代表薰上台一一介绍本次活动的亮点以及玩点。最后，在主持人的热烈推动下“南宁首届 ACG 嘉年华正式启动”！

10 点 30 分，所有活动全部启动。TVGAME 区分别向玩家展示了实况竞技区，格斗竞技区。掌机区的玩家们，早已等待多时，在 P 区主持人的主持下，各游戏进行的井井有序。首先是本次活动的重头戏《MHP2G》团队竞技赛。在各队领队的带领下，纷纷进入比赛区——坐下等候主持人的安排。其次 SEED、RR2，DSL 的马车等项目也随后展开。最值得一提的是本次活动的主策划 SE 对 RR2 特别有爱，亲自主持了 RR2 的比赛。在进行第四小组的比赛时候，由于参与人数不足，他悄悄参与了进去。当然，他没有给任何人机会，几乎 DNF 了所有的玩家。SEED 的玩家更甚，不知什么时候跟 SONY 协商，扛了台 42 寸的液晶彩电到活动舞台上，用 PSP 连接后比赛用，吸引了众多玩家的的目光。比赛中不时的传出阵喝彩声，感叹可惜声，热闹的气氛一直持续到中午第一轮比赛结束。大家在讨论中步入场外进午餐。活动场内开始滚动播出各合作商家的广告及动漫音乐。

14 点 30 分，本次活动最具人气的活动，COSPLAY 表演开始进行。各高校社团以及社会社团纷纷登场，特别邀请了广西大学音乐协会当家街舞团御所人行表演了精彩的街舞，活动的热闹场面引起了现场观众的阵阵掌声及喝彩。本次表演的亮点居然是伪娘！身高 186 的伪娘得到了现场最高的呼声，实在是太囧了，难道那么多漂亮可爱的妹妹他们都没有发现吗？

活动结束后，非常感谢热情的玩家协助本次活动主办方进行了善后工作，并集体合影留念。

天下没有不散的宴席，首届南宁 ACG 嘉年华活动正式落下帷幕。相信有很多玩家还不够尽兴，那么请大家继续关注我们的官方网站：www.nnacg.cn



▲有了大电视的支持，更多人把这里堵了个水泄不通。



▲掌机活动区人头攒动，大家捉对厮杀开了。



△合影是必不可少的，人数也是明显增加。

年龄不是界限，大叔正太齐欢乐！

——记天津“7.5天下聚会”

文：傲气

自上次天津“5.25天下聚会”已有1月有余，天津玩家群已有上次聚会是的40人发展到现如今的100多人。本来原定于6.29日举行，可是群里许多成员说那天要考试，无奈把日期推后了一个星期，不过这也让我有更多的时间来准备这次聚会。奈何天公不作美，大雨从4号晚上断断续续的下到5号中午，致使许多人没能赶过来参加这次聚会，其中包括在群里人气很高的红蝶姐妹，可谓是此次聚会的一大遗憾。不过这些事并不能熄灭玩家对游戏的热情之火，大家很快就融入到了游戏的氛围中……



■聚会一角。

此次聚会不比上次，这一个月来随着群的不断发展，每天群里都能产生数十页的聊天记录，群里的成员在聚会见面的时候报一下ID就知道谁是谁了，不过到是多了几分惊喜，说的很多的一句话就是原来××是这个样子。

约莫2个小时的切磋后大家决定先开始PS2《实况足球》的比赛，唉……由于下雨的原因参加《实况足球》的人比报名的少了不少，不过比赛依旧激烈，经过近2个小时得比赛产生了冠亚军。由于本人足球踢的实在不怎么样，就没参加《实况足球》的比赛（进去也是第1局就刷下来），接下来要说的重点还是我最喜欢的《山脊赛车》此次比赛虽然我仍是第一名，不过这次参加比赛的玩家的实力却比上次强的多，确切的说是大家的实力都提高了（难道是因为我上次EXRevolution Road赛道1'14的成绩刺激的都在家苦练），不过既然咱是组织者咱就再次发扬风格，第2个苍羽寒拿走了他一直想要的《鬼泣4》资料特点，并列第3的祈リ子和不知火朱两位带走了《EVA》的典藏DVD……



■活动场地内的大电视也没闲着。我们每次聚会都会把家用机带过去。



■非常不专业的反恐精英们。

另外不得不提的就是本次聚会提供的WII试玩前准备试玩的玩家可是排起了长队，马车，马里奥运动会，WIIsports，死亡之屋都成了热门游戏……尤其是比赛完后与WII前的热闹与旁边的PS2成了鲜明的对比……

5点中的时候我宣布此次聚会圆满结束，大家收拾完东西不舍地离开了餐厅，不过8月我们还会再来。

来自78位玩家的战火在哈尔滨燃烧！



■现场第一轮抽奖开始了，现场气氛还是比较庄严的。



■中奖的美女玩家。



■我们将奖品摆放在一起，保证公平、公正、公开……

时间：7月19日

尽管聚会的预订开始时间在十点，但热心的玩家在八点就已经开始陆续入场。

十点整，伴随着动感的音乐，MC宣布本次聚会正式开始！

十点到十点半是玩家的自由联机交友时间，对我来讲在场的除了工作人员外都是未曾谋面的网友或从未联系过的慕名而来的玩家！游戏可以拉近人心的距离。很快，刚刚还在抱怨“周围没有认识的人”的玩家就和其他玩友打成一片，各种联机的气氛在比赛现场飘荡，欢呼声此起彼伏。一上午都在轻松愉快的气氛中度过。

十点半，第一轮抽奖开始！活动被带向第一轮小高潮！我们自己开发的抽奖软件带给玩家的惊喜度绝不逊色于电台或电视上使用的抽奖软件！抽奖的电脑外围了厚厚的好几层人，手里拿着牌都在高呼自己的编号（入场玩家除发放纪念品外额外在手册上标有500往后的编号），随着一个个幸运数字的产生，10个第一轮奖品很快到达了玩家手中。兴奋的玩家在门口集合，留下了第一轮活动的合影。

十二点半，比赛正式开始！

下午依次进行了山脊赛车2P、实况足球P、拳皇98、DJMAX2P比赛。每个比赛的选手中都有能成为黑龙江最强选手的潜力，上届哈尔滨山脊赛车比赛的冠军参加了聚会，哈尔滨DJMAX第一人也到了现场。比赛现场异常安静，选手都完全投入到了比赛之中，观众也都屏住了呼吸，为选手在心里默默加油。在山脊赛车、实况足球分别决出胜负后，现场的气氛终于伴随着拳皇98的开始再一次热闹起来。聚会现场变成了街机厅，大家又回到了那个热血沸腾的时代！DJMAX进行的比较没有悬念，两名DJ达人直接进入了总决赛，进行了冠亚军的争夺。总决赛进行的异常激烈，两名选手实力不相上下，终于在2:2平的僵持状态下用一首SHOW TIME(HD)分出了胜负！哈尔滨最强选手最终惜败协会和子选手！



■能上这张照片的都是纯爷们儿（PS：有3人上厕所去了）。

本次活动究级大奖最后落在全能玩家李飞同学的手中实况冠军、拳皇亚军、DJMAX第四名。我实在为能认识这些达人玩家感到兴奋与荣幸！

颁奖典礼结束后便进入了今日聚会的最高潮：第二轮大抽奖！现场曾多次失去控制，玩家对奖品的渴望可谓疯狂，还好在工作人员的控制下抽奖顺利的进行。眼看着小山一样的奖品被发光，所有玩家的手里都拿到了战利品，脸上都挂着幸福的笑容！

天下没有不散的宴席，快乐的时光总会结束，玩家依依不舍的纷纷离开了聚会地。在送别各位玩家朋友时，我听到的最多的话就是：下次天下聚会，还要叫上我！

8月聚会预告

现在已经确定的8月“天下聚会”已有5场，而且不断增加中，由于篇幅有限，这里只列出最基本的信息。

了解更多8月聚会，请访问：http://juhui.levelup.cn/

深圳	聚会名称	SZPU 深圳掌机联盟暑期聚会　开始报名
	参加条件	PSP 主机或 NDS+一颗爱游戏的心。
	聚会时间	8月3日 11:00 – 17:00
昆明	聚会名称	谁敢比我凉爽！！！
	聚会时间	2008年8月17日下午一点
山东济南	聚会名称	济南格斗玩家与掌机玩家首次聚会
	聚会时间	2008年8月10日
贵阳	聚会名称	【暑期集体行动】鬼头刀霸勒游戏怀旧活动
	聚会时间	2008年8月3日
成都	聚会名称	夏日梦幻之星主题聚会
	聚会时间	2008年8月3日

栏目主持 玛娜 & 晴天

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来 通信地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：阳光成员 末未&阳光成员 ■Aceyu

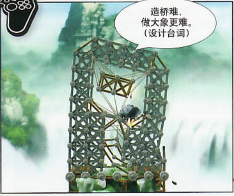


★最近物价上涨，真的是什么都涨，青菜涨到和水果一个价，肉涨到和虾一个价，楼下的面本来能买一碗，现在只能买到 2/3 碗了，看来经常保持月光族身分的小编们再努力一把就要成为月赤族了（月月赤字）。这还不算，杂志的印刷费涨了，就连杂志运往全国各地的运费也涨了，这样下去真不知道如何是好啊。

★十万元大抽奖的名单公布以来，编辑部收到了各种关于大奖的邮件轰炸，除了中奖者惊喜的感谢信之外，最多的当然还是没有中奖的读者来信，其"末中奖感言"五花八门，形式各异，小编已节选部分刊登在本期"读编"页面下方的读者语录中，实践证明，读者的智慧果然是无穷的。

★由于本期是 E3 特刊，所以规格与之前的合刊接近，本期内容诸多，页数不够之下只好出动剪刀神功，将已经做好的内容连删带减带压缩，众小编的栏目纷纷惨遭剪刀毒手，虽然每年遇到大型游戏展会都会出现这样的情况，但是每次看到还是让人非常不舍。不过各位读者不用担心，大多数内容我们都经过了精简和压缩，力求将更多更全的信息献到大家面前。另外，杂志下期出版时间会晚一些，请大家耐心等待。

本期流行游戏 What's In



桥梁专家放光芒

《大象》4人

"我们现在需要的不是游戏高手，我们需要桥梁专家。"
——每一位《大象》的玩家几乎都有让可怜的大象跌入深谷上百次的惨痛经历。

PS3 的游戏太高深了，活脱脱要把人都逼成物理学家。
——看到游戏之后，玛娜情不自禁地说道

注：7 月 10 号，PSN 推出全新付费下载游戏《大象》。这是一款以造桥为主题的益智游戏，玩家需要利用有限的零件，建造起可以支撑大象重量的桥梁，让可怜的大象能够安全到达对岸。游戏有着出色的物理引擎，要考虑到零件的材质，以及大象移动时的惯性等问题，玩家需要有一定的力学常识才能顺利过关。游戏共分为四个主题，二十多个关卡，后期关卡的难度很高。而想要取得高分，让自己在网络排名上占据一席之地，那就要把握使用最少零件的原则，这样一来，同一个关卡就有多种不同的通过方法，加上还有多种模式可供选择，耐玩度方面有保证。这款《大象》在港服上已经提供有下载，想考验一下自己建筑神经的玩家不妨试试吧（游戏影像参见光盘）。

社交能力考核班

《女神异闻录4》4人

"我们现在需要的不是 RPG 专家，我们需要情场高手。"
——面对着众多影响友好度的对话选项而不知所措的火云

培养NEW TYPE的专用软件

《高达 战斗领域》3人

超高的游戏素质让我边玩边拍大腿："为啥 NBGI 就不能在家用机上推出同样出色的作品呢？"
——炎骑士

寻宝猎人的天堂

《合金弹头》4人

用拉尔夫的连环拳拆坦克，看着下屏找隐藏宝物，NDS 让生活更轻松！
——不用再到处乱开枪寻宝的炎骑士

别了，D·S

UCG 曾经陪我走过高一最阴暗的一段时间，在每本 UCG 里，都能看到 D·S 和小编们活跃的影子。第一次让我真正进入游戏世界的，是那本洛克人 15 周年的 UCG，第一次让我决心开始改变的，是这本 CAPCOM25 周年的 UCG，这两张画本来是准备在 10 周年的时候骗 PSP 用的，因为种种原因，始终没寄出原稿，只能在这个时候发封 Email 来作别礼了，希望 D·S 能找到属于自己的一片天





作者：Zero66

广西 戴祥阳：我从 205 期的小编寄语中得知 D·S 即将离开 UCG 这个大家庭。D·S 的离去使 UCG 失去了这样一位优秀的编辑，这让我觉得非常可惜。旧的不去，新的不来，当陈旧的血液流走之时，新鲜的血液会补充进来，并给整个集体带来新的活力。他的离去如献血一般，将给外边的世界抹上一笔新绿，为其他的集体带来生机。

昆明 杨城宇：D·S 兄啊，你不能走啊！你怎么能走呢？你走了谁来耍宝啊？有谁能够代替你呢……等等，你走了我不就有机会了吗？！D·S 兄一路走好啊！保重啦！我会继承你的遗志，再见。

上海 王晨：祝愿 D·S 一路走好，有空时常来 UCG 客串一下！这是第一次欢送小编，同时，也是最后一次告别小编。如其他小编效仿 D·S，本班同僚全体鄙视之！除非，你到了该退休的年龄，那就另当别论！

北京 王君毅：D·S 走了，看到那里有些伤心，再看看他在"读编往来"里的回复，觉得更伤心，我知道他一定是有更好的发展平台，在追求自己的人生。我相信 D·S 虽然离开编辑部，但一定会是一个 UCG 的铁杆支持者，一定会买这期的 UCG，因为这里不仅有和他并肩奋斗过四年的兄弟，还有这么多关心他的读者……

[编注：就像读者们所说的一样，今日的分别，只是为了它日更好的相聚，让我们祝福所有离去的小编。不过大家不用感到失落，因为肯定还有机会在"读编"中看到熟悉的小编们的身影喔。]

本期读者语录 上海 XFLY：我写信不是为了 PSP！我是一名正宗猎人，一台机器就够了，所以我就不回答问题了。

Q&A

Email 黑足山治：看到了206期，第一时间翻到“读编往来”看到了纱迦大人的一句话，我觉得纳闷啦……“梦和现实都是相反的”，看似很有哲理，但是仔细一看……如果梦和现实都是相反的，那正面的是什么，参照物是什么？奇怪……

其实你的话我没看懂，意思是不是：梦是相反的，现实也是相反的？

我猜这个读者的意思是用什么参照物来界定相反。比如说，梦里看到红色的东西，现实中的相反应该是没有看到红色的东西还是看到绿色的东西呢，这种意思。

嗯，你的话也很有哲理，我也纳闷了……

Email siweiti：今天早上终于忍不住上了levelup《潜龙谍影》的论坛，随即悲剧发生了。“斯内克居然**……”有人竟然用这个当帖子标题。苍天啊，当即关掉电脑！我从12号以来第一次上论坛，简直就像吃了口大便一样，以致恶心到现在。4年了，等了4年了，崩溃了……我要站在全人类的高度上，诅咒这些没有公德心的剧透党人永远玩不到看不着没有剧透的游戏、电影、小说、还有……我，还有……啊啊啊啊啊！

目前，本人正处于一种干什么都提不起精神的状态，这种状态发展下去就不知道会怎样了。所以迫切的希望小编们帮忙评估一下以上的剧透对游戏剧情的杀伤力到底达到了什么程度（用百分比来计算，或者更聪明的方法），我预计还要再过个月才能入手这游戏，实在是扛不了了。谢谢了！

关于剧透的伤害，我在205期“编辑部落”里已有阐述。对于不幸中招的你，我只能深表同情，出于保护你的角度，我觉得还是不要给你评估的好，你现在应该抛弃一切私心杂念，忘记你所看到的一切，断网关机，沐浴更衣，斋戒七七四十九天，静候神作来临……

为了不变成永远玩不到看不到没有剧透的游戏、电影、小说的剧透党人，我们在关于斯内克的剧透上以*进行了处理，想要知道究竟出了什么事的读者可以来信咨询。顺便借这封来信诉一下苦，在抵御住编辑部众编每天在游戏室中激动的魔音穿耳之后，我被这封来信剧透了。



在遥远的UCG中 vol.3

天津 左婷婷：Hi，又再次见了！听到了D·S离开的消息，心情阴沉了好几天，希望他今后也能顺利。这次画了炎骑士、晴天和Gouki大人，再为UCG加油！

现在在每期来信中找寻“遥远的UCG”已经成为我的习惯了，对着画稿幻想一下周围的小编们都是如花美男真是神清气爽，相信左读者一定也有和我一样的感觉（-_-）。不过这次卸下盔甲的炎骑士确实很有创意，要不是脑袋上有个“炎”字相信谁也认不出来。

干吗……在机器人的面具下就不能有一张俊美的脸吗！

原谅我……不管我再怎么努力，都只能想像出一个嘴叼玫瑰、眼泛桃花、长发飘飘、白衣胜雪、风情万种、玉树临风的高达。


■阳光灿烂的大男孩


■很具吟游诗人气质的遥远版炎骑士，背景的那片红莫非就是脱下来的装甲？


■事实证明Gouki不管在哪个年代，不管是少女还是少男风格的画看起来都像个踢足球的。

吉林 许宁：203期UCG到手后拿回寝室，就照惯例取下DVD，放好赠品，然后以我一贯的作风将回函表一卷，扔进垃圾桶，再慢慢阅读。多亏我看得够细，才在“读编往来”中得知还有这么重要的一张表，当场冲向垃圾桶狂翻，幸好健在……哎，不良的生活习惯真害人啊。

来信询问为什么在杂志中没有找到回函表的读者，这回你们明白了吧。

东莞 罗加：我想问有什么方法可以到UCG编辑部一日游，可以去的话一定要玛娜姐姐做我们的导游！

上海 王志明：要经常组织玩家去参观你们的编辑部，好让我们了解你们的工作，你们的生活，好在将来为抢你们的饭碗打下坚实的基础。

为了不被抢走饭碗，编辑部一日游的旅行业务暂时尚未开通，同理，编辑部婚纱摄影基地、编辑部游戏（主机）代购部、编辑部出行E3（TGS）旅游团等业务也暂时没有开通，大家请耐心等待。

湖州 崔静：有时我也挺郁闷的，因为现在课业压力大，同学们都纷纷怨天尤人，抱怨自己没能多长几只手。而我深深地记住了每期UCG小编寄语中的口号：努力工作，拼命玩。我便在“怨气”最重的时候喊了声：努力学习，拼命玩！不巧的是班主任正好走过来，给我使个眼色，吓得我直冒冷汗。从此我不敢乱喊口号了……

其实你意会错了，你的班主任是在提醒你他（她）也是UCG的饭，你能领悟这句口号的精髓就可以了，只是不要在课堂上宣扬～

安徽 彭光昭：前几期某编提及了游戏与恋爱问题，不禁让我想起一桩往事——某日去同学家玩《KOF》，冷不丁冒出一句：“你有女友了吗？”他，那个我注定一辈子无法超越的男人，拍着（爱抚）着自己的电脑，说：“它（她）就是我的女人。”而我，是绝对不敢举着我的PSP重复以上的话的。

我觉得你说“PSP就是我的女朋友。”也比对着女朋友说“你是我的PSP。”要强些。

上海 黄烨玮：我们这次期末考语文题目是：错别字。我把UCG互动信箱抓错别字的事写在里面，没想到得到高中以来最高的语文分数，作文分更是破天荒的得到了全班第一，等到高考我一定狂看UCG。

请把你的全文发送给我们学习学习。

我高三那阵儿有一次课堂作文写的是《恶魔城》的短篇同人小说，结果也得了少有的高分。

增城 曾伟森：希望小编们弄一个增加RP的攻略，提高我们广大读者的中奖率。

就像我们屡次强调的，增加RP的攻略其实很简单，首先是写清楚地址、邮编、真实姓名、最好可以留下联系电话以便于中大奖后的联系，其次是认真回答“互动信箱”提出的问题，再次就是字迹尽量容易辨识。被抽中的读者由于没有留地址而发生无法寄送的事件已经不止一次了，我都替这些读者后悔，特别是洋洋洒洒写了一大篇，地址、邮编和电话都写了，却只给我们留了一个笔名的人。

本期读者语录 上海 黄烨玮：努力攒钱，拼命捐！放下小P梦，努力抗震灾！

遵义　何阳：昨天在优酷上输 UCG，看到了小编的实体化，突然有一个重大发现，晴天是个男的。回想起 202 期某小编寄语，某读者出主意让胜负师问晴天要化妆品送给胜嫂，恐怕也是把晴天当成女孩子了吧。你看晴天那动漫形象，不知情的人都以为他是个女孩子。本人再自爆一下，从 UCG 第 109 期开始，看了 20 多期才知道纱迦是个男的。看众编的博客心得时，看完多边形的博客后，才发觉多边形才是真正的男人。

何读者太强了，能在编辑部里发掘出这么多女编辑。

这说明编辑部里太“基”了。

如果有那么多女人侵入编辑部，那为什么大部分游戏还是卖给男人的？

广州　张洁雯：ACE 同学买船？天哪～ ACE 果然就像小编印象般的有钱！哪天买架泰坦尼克号把我也带上兜个风吧。为答谢，我会介绍我身边的女性朋友给你认识滴！（她们级别可不低哦！）

上海　袁谈杰：ACE 飞行员竟然想买船？当小编都这么有钱吗？还要环游 2 年，啥都不做，吃喝玩乐 2 年？ ACE 难道在近期抢银行了？

我想表达的是一种内心中的情怀而已，就像二战后出生的导演来拍摄二战电影一样。

读者来信：星夜我不要大奖要你 GF 给你的秘方！因为我老是有除不掉的痘痘。

看来我的专利产品还没上市已经有众多潜在用户了（－_，－）

增城　郭子滔：已经有一个月没寄信了，因为要备战我的小学毕业考试，想不到吧，我只有 13 岁，所以，胜负师，你回信的时候只要写“你好”，不用写“您好”，如此下来，或许还能节约几支笔！

如果你是从三岁开始支持我们杂志的，那我写个“您好”也不为过。

唐山　刘国成：小编们有没有喜欢集邮的？天天读信，这邮票如滔滔江水般汇入，要不咋处理邮件呢，邮票撕下集在一起，绝对是炫耀的资本，实在不行就卖了。

是啊，喜欢集邮，收到的都是盖有邮戳的那种，而且是最常见的民居的那种邮票，面值 8 分、1 角、5 角……

本期之最

最具推理精神的读者

三口一瓶，路边一倒，这是 UCG 的酒委会口号，个人觉得很有意思。有时候看 UCG 感觉就像是在做一道复杂的数学题，你需要很多的假设，很多的论证，当你解答完这道复杂的数学题后会有一种说不出来的喜悦感。像是“三口一瓶，路边一倒”这句话就是。“三口一瓶”从这个词看得出各位喝的是小瓶啤酒，所以保守估计你们一般是在酒吧或者 KTV 这类场合进行“酒委会”活动的。当然，这只是我的猜测，但是我觉得像这样十分有趣，通过你们的小故事，我们读者脑海中产生了无数的想像画面，或者是哪个小编喝多了的和不认识的美女发生误会，还有谁歌唱的最好，打车回家时谁装喝多了赖帐等等（笑）。正所谓每个人眼中都有一个不同的世界，读者们丰富的想像力无意间又把小编和读者的距离拉近了，就像是解开了那道复杂的数学题。

——黑龙江　丹迪

这句口号从何处流传出来现在已不可考，不过小编们也和很多读者大人一样，在空闲的时候总会一起聚一聚，交流一下感情。最后悄悄告诉大家，火云K歌时最拿手的曲目是《冰雨》，原音重现常常把大家听得泪流满面（笑）。

最无奈的会错意

昨天拿着《吉他英雄》到外面玩，本想拉风一下，没想到一个 MM 看到后说，哇，这游戏好帅啊，这样拿挺劲的呀，比 PSP 帅哦。刚听到这句话，我倍感欣喜，从没人对我说 NDS 比 PSP 炫啊！这让我对那些认为 PSP 炫的人感到失望，怎么你们悟性这么差呢？你看人家 MM。不过她之后接了一句，文曲星竟然能做这么好，是不是外国牌子（汗）。“是是，是外国牌子……”我收回刚才的想法，我一直纳闷为什么人们都认得 PSP，怎么就不知道 NDS 呢？无奈。

——Email　凯

活到老，玩到老

我来给你们介绍一下我的外公、外婆，因为他们两老人家也是游戏迷，我可以负责地说，他们玩 FC 的时间远远多于我玩 FC+GBA+PS2 的时间。他们每天上午买完菜后就开始坦克大战，直到手酸，午睡后又开战。今年我回老家陪他们过年时，发现 FC 的手柄已经不太好用了，而且那台 FC 还是正牌的红白机，绝非山寨出品，再加上 FC 已成古董，所以换一副手柄有些麻烦。我打算明年高考后送他们一台 Wii（当然是用压岁钱），让他们也玩玩次世代游戏。

——成都　张朗立

最直接的读者

这一期最喜欢的内容是《玛娜传奇 2》的攻略，真是大爱！巨爱！狠狠爱！晴天，来，把你的小脸伸过来，让姐姐亲亲（\^ ^/）。

——河南　祝贺

呃～你的心情我可以理解，但是这样是不是太夸张了？（逃……）



工作室后援团



心态最好的读者

非常感谢 UCG，将我此生没有一次中奖的优良传统成功的延续了下去。当我将贴满印花的调查表战战兢兢的投入邮桶的时候，我是多么担心自己的这一记录会被 UCG 打破。是次世代主机？还是 NDSL ？或者只是一件 T 恤？究竟是什么会打破我的宿命？这段时间来，我一直食不甘味，夜不能寐，我们家族遗传下来的家族技能——抽奖必不中难道会在我身上打破？要是真的这样我该怎样面对列祖列宗呢？不过 UCG 没有让我失望，当我翻开 206 期的名单时，果然没有我的名字。突然间我感觉轻松了，释怀了，我终于能够回到我原来的生活了，真心感谢 UCG 的编辑们，为了让重新找回自我而特地将我的调查表弃之一旁。我的感激之心溢于言表，只能用拼命买杂志的方法表达感谢！

——Email　陈瑞瑶

最有寓言韵味的经历

我于 6 月 20 日购买了最新的 UCG 和一本小说，而后去买饭，摊主找钱错误，多找我 10 元，持续兴奋中，再后于兴奋中看杂志，造成上学十余载首次失手，杂志被没收……损失 11 元。10－11=－1，合计亏损 1 元。同志们，小便宜不能占啊。更有意思的是：我买的那本小说名字就是——《轮回》……

——Email　dongyuezhou0207

本期读者语录　广西　猎人新手：大奖居然漏了我的名字，太可恶了！我要求再举行一次，奖品从编辑部众编的家当中出……

炎骑士的小岛签名会纪实





▲这就是那台神一样的机器了，其实旁边的游戏也挺珍贵的……



▶小岛拿着扇子的时候真是太帅了，令我想起了周星驰……



▲如果上天能给我机会再来一次的话，我想——换号！

7月13日，小岛秀夫的亚洲巡回展来到了香港。为了亲眼看看这位了不起的游戏制作人，小炎7点半就从床上爬起来，和一位levelup.cn的朋友一起奔赴香港。赶到现场后不久，这里就被热情的玩家挤得水泄不通，小岛秀夫的人气真是没得说。

见面会只有100个名额，举办方给前一百名排队的人发了卡。我是75号，朋友是76号，我当时还没有意识到这意味着什么。见面会为大家准备了很多礼物，包括海报、模型、手机链和扇子，最为珍贵的礼物是一台有小岛秀夫、新川洋司以及菊地由美签名的PS3，每一站活动都只有一台，将在现场以抽奖方式送出！

现场的气氛非常热烈，100名玩家全是"《MGS》系列"的死忠，当小岛秀夫出现时所有人都爆发了，每个人都拼命喊着他的名字。当小岛大神念出"76号"这个名字时，我和朋友当场都惊傻了，等我反应过来之后，只能仇恨地看着朋友一边与三位名人握着手，一边接过那台价值千金的"神机"。他的脸上看不出任何笑容，事后才知道当时已经兴奋到面部麻木了！

尽管以一号之差错过了"神机"，但此次香港之行还是非常值得的。只是不知道本人与奖无缘的宿命要到何时才能被打破了……

UCG答疑

湖南 丁洪义：有件事很不好意思提，看杂志好几年了，始终不明白《游戏机实用技术》的缩写为什么是UCG呢？可能有不少读者都搞不清，强烈要求在下期"读编往来"中帮我解决一下这多年来困惑！（如果只是谐音就太没创意了……）

以前在杂志里提过，UCG是ULTIMATE CONSOLE GAME的缩写，又是游戏机的谐音，所以就这么一直沿用下来了。你是否觉得非常有创意呢？补充一点，最早杂志的简称是PTFG，英语好的朋友应该能猜到是什么意思。

Email 无名氏：最近，有人提到"油炒饭"这个词语，"油炒饭"这个词是怎么来的呢？作为一名对UCG还不太了解的读者，我想了很久，这个词一定跟本刊的第一个字"游"字有关，这个名字又是谁想出来的呢？还请各小编给我一个回答。（注：不要回答"集体思想"）

油炒饭这个名字来源于一封读者来信，是"《游戏机实用技术》超级FAN"这个词的简称，因为非常响亮，所以就被大家一直沿用了。随着近年来人民生活水平的不断提高，生活中的油炒饭逐渐被扬州炒饭、韭黄炒蛋饭等食物代替，因此在来信中自称油炒饭的人也有变少的趋势。不过我们还是非常欢迎这个称谓的。

游戏·人

《游戏·人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价：16元；《游戏·人》第22、28辑，定价：14元。《游戏光环DVD》第20、31、33辑，定价：8.8元。《游小说》第7、9、10、13～17辑，定价：9.8元。《Wii专辑》第1辑，定价：28元。《Wii宝典》，定价：28元。《Xbox360专辑》第3辑，定价：28元。《游戏人小说版》第一季，定价：14元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第160期、总第164～168期、总第173期、总第178～181期、总第184期、总第185期、总第189、总第190期、总第192期～194期，定价：9.8元。总第203期、总第205期、总第206期，定价：12元。总第207期，定价：19.6元。总第73·74期、总第137·138期、总第162·163期，定价：19.6元。《游戏小说十年》，定价：42元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第1～4期、第6～12期，定价：4.8元（两本起邮）；第13期、第15期、第16期、第21～26期、第28～31期，定价：5.8元（两本起邮）；第33期、第37期、第38期，定价：9.8元。《机动战士高达00影像典藏》第2辑，定价：9.8元；《机动战士高达00影像典藏》第5辑、第6辑，定价：12元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net

掌机王SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王SP》第13～15辑、第17辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～67辑、第69辑、第73～76、77、84、87、88、90、92辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第93辑，定价：9.8元。《NDS专辑》第2辑，定价：25元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价：38元。《口袋玩家》第1、2、9、10辑，定价：16元。《PSP专辑》第3、4辑，定价：25元。《NDS宝典》，定价28.00元，《怪物猎人狩猎志2》，定价12.00元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《潜龙谍影4官方小说 上》，定价：16.8元；《爱图e族》第3辑，定价：28元/本；《鬼泣4珍藏资料设定集》，定价：28元；《福音战士新剧场版：序 典藏DVD》，定价：16.8元；《火影忍者剧场版秘卷》，定价：32元；《四叶草》第1、2辑，定价：16.8元/本；《生化危机官方小说》第4、8辑，定价：14.8元；《高达无双全书》，定价：22元；《宿命传说2官方小说 苍黑的追忆》，定价：16.8元；《宿命传说官方小说 苍黑的思念》，定价：14.8元；《机动战士高达00 Meister's Mission》，定价：22元；《变形金刚漫画 特别版电影前传》，定价：25元；《变形金刚 昨日幽灵》，定价：16元；《变形金刚漫画版》1、5、6、7，定价：24元/本；《模魂志》第16、21、22、23期，定价：12元/期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

友情提示：《游戏小说十年》将以申通快递方式发出，请邮购读者一定在汇款单附言处留下可以接收快递的手机号码，并保持手机畅通以便查收（申通不到地址均转发邮政挂号印刷品，恕不另行通知，请见谅！）

剧本 多边形 绘 阳光成员 末未

主题：《潜龙谍影4 爱国者之枪》



本期读者语录 江西 向添铎：我希望在活动中能中奖，但中奖了不要把奖品发给我们，只要把奖品换成现金给我们就行了。

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

互动信箱

本期大奖



盟区战卡 2名

本期奖品由盟区（mengzone）特别提供



ACG精美周边

本期特别放送 20名

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

超大幅布制游戏海报
ACG主题纪念T恤
ACG主题精美明信片
时尚ACG运动护腕
FF金属封面笔记本
FF大幅亮丽水晶贴
尤娜挂饰精致手机链
各类ACG特辑专刊
Q版小编形象随意贴（随机5款/人）

"游乐传音"之我见 黑龙江 王玉成

说句实话，每次让我写最喜欢的内容时都很犯愁，许多栏目都是我最喜欢的。要是非得在其中找出一个我最喜欢的，实在太难了！所以只好把每一期比较有新意的栏目作为最喜欢的内容来评价。这次就给晴天加油，把"最喜欢的内容"颁给"游乐传音"吧。

"游乐传音"刚刚出现在杂志上，就像一颗闪耀的新星，虽然只出了两期，但看起来在读者眼中的反响还是不错的，怎么说呢？个人感觉"游乐传音"的实用性还是很强的，起码比"电影前线"的实用性要强的多。"玩游戏，做游戏人；看UCG，做油炒饭；听游戏音乐，亦做个游音人。"我看这句话也可以成为"游乐传音"的口号了。（笑）

游戏中的许多音乐作品都是十分优秀的，一些著名的游戏，像《最终幻想》，其游戏音乐简直可以用艺术作品来形容了。一些大作、神作往往花重金请来大牌的音乐制作人为其打造优质的游戏音乐，同时再配上人气声优、演员的精彩献声。游戏公司肯在这些个环节上一掷千金，也能看出其对游戏音乐方面的重视程度，而且这种大打人气牌的方式也确实能够大大增加游戏销量，这也说明了玩家们对这种名人效应还是很买账的。一款成功的游戏如果没有优秀的音乐那就不能称之为完美；同样，一款想要名垂千古的游戏就必须配备优秀的音乐，这是相辅相成的事情，这样游戏音乐对于游戏本身的重要性就完全体现出来了。

"游乐传音"的适时推出，从某些角度上正好弥补了玩家们对游戏音乐好奇却无从下手的缺憾。往往有读者来信反映说："光盘标题画面的背景音乐很好听，是什么歌？""××游戏的主题歌真好听，是谁唱的啊？""《最终幻想》音乐的制作人是谁啊？我好崇拜他啊，有他的档案么？"偶像，并不一定非得是站在聚光灯下风采照人的那种才是，而是有很多种，"游乐传音"里把那些人气音乐制作人和歌手、声优的事迹讲出来，相信有很多的玩家会很有兴趣去阅读，这就是"游乐传音"的一个很明显的优点。

当然，就目前的"游乐传音"来看，其可改进的地方还有很多，比如将"游乐传音"和"游戏光环 DVD"互动。上次在给你们的回信中发表了自己对"ENDING SONG"的看法，老是《偶像大师》确实有点单调，要是能放一些更优秀的游戏歌曲，然后在"游乐传音"中就介绍这首游戏歌曲，这样岂不是很好？还有如果只是单纯的背景音乐，可以放在光盘标题画面上，同样也在"游乐传音"中介绍这段音乐，那么像之前那些读者的"光盘标题画面的背景音乐很好听，是什么歌？"这样的问题不就解决了么，不需要特意在"读编往来"里占篇幅介绍那是什么歌、是哪里的背景音乐，（何况你们也不能每期都回答读者这样的问题）可谓是一箭双雕。要是这么发展下去成功的话，"游乐传音"甚至可以在《游戏·人》里专门开设一个版块介绍《游戏·人》的DVD里的音乐了。想的太远了，再往下想的话恐怕你们的策划就要下岗了。（笑）

"游乐传音"，我看行！

编 非常感谢王读者对我们提出的建议，之前您所提出的关于"电影前线"栏目的意见也给了我们很大的启迪。"游乐传音"是一个新栏目，需要改进的地方还有很多，综合了读者的意见，我们目前已经在与 levelup.cn 网站联络，争取在网上为大家提供"游乐传音"中介绍的内容。另外，让"ENDING SONG"与"游乐传音"进行互动也是可以实现的，相信在不久之后，大家就可以在"游乐传音"中看到对光盘中"ENDING SONG"的详细介绍了。

《游戏机实用技术》要更实用一点 广州 Mr.毕

平常看《掌机王 SP》，levelup 的 PSP 新闻时，总能看到最新、最时尚的周边产品，并附有专页的评测和该产品的价格及销售地址。我觉得玩家在寻找游戏快感的过程中，除了游戏软件上的，周边产品也是不可或缺的一部分。

很多 PSP 玩家都在寻找时尚的 PSP 收纳包，很多 NDS 玩家都在寻找可爱的触控笔、挂绳、水晶壳以及好用的烧录卡，很多 PS3 的玩家都在关注除了"电子吉他"（《吉他英雄》的周边）外，还有没有其他更好玩的周边，下一个会是《Halo》的激光枪吗？我相信，以 UCG 的能力，及时拿到最新的周边产品、写出好评测，难度不大！

UCG 在关注游戏本身的方面，效果和成绩是有目共睹的，但 UCG 明显缺乏对相对应的软件的关注度，例如 PSP 的 PMP 更新，PS3 新的可用的 Linux 等，游戏并不是游戏机的全部！它还是播放影音文件、视频聊天、学习单词、GPS 定位、健身的好工具！为何不增加一些软件方面的内容，开拓 UCG 关注游戏机的新一步呢？

编 软硬件方面的内容在杂志上目前有几个栏目可以看到，除了包含各机种知识、评测、购机指南的"软硬兼施"之外，"PS3 专页"、"Wii 专页"、"X360 专页"中也会有针对相应主机的近期软硬件内容，想要得到相关资讯的玩家可以多关注这些栏目。不过正如毕读者所说，游戏机播放影音文件、视频聊天、学习单词、GPS 定位、健身这些功能在杂志上很少出现，这也是我们的一个新方向，我们会认真思考这个建议，给读者带来更实用、更精彩的内容。

7A 互动信箱礼品名单

获得盟区战卡的读者

合肥	宣宜蒙
哈尔滨	王玉成

北京	白塔琳	贵阳	何嫣凤	西安	南王儒	贵阳	吴星宇
上海	薄晓星	海南	黄韦华	天津	曲浩川	福建	谢秉容
东莞	蔡益通	茂名	陆旭鹏	哈尔滨	石 屿	广州	张德鹏
佛山	陈一行	珠海	罗培坤	乌鲁木齐	汪 雷	张家口	朱凌云
淄博	冯 佳	北京	马 然	上饶	王国霁	天津	左婷婷

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？
3. 去光盘而增加内文，减内文而改大光盘，这两种方案您更倾向于哪种？

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

小编寄语

我们的共同口号——努力工作，拼命玩！



▲街头老外卖艺，还挺敬业的。

○上期小编寄语让我不小心说中了某个大新闻，这实在是巧合中的巧合，倒也印证了那句广告词“一切皆有可能”，游戏业已经变了，我们也应该要与时俱进一些。

△我的小TZ终于完整地发挥了一次它的真正实力：在飞机上足足支撑七个小时的电力，三大厂商的新闻发布会亲历都是在飞机上完成的，全部写完后都还有一个小时左右的电量，笔记本就应该是这样！(不过回来后发现电池的卡扣断了，难道是累断的？T_T)

□大概是羡慕我在加州享受了一个星期舒适无比的阳光，一回到编辑部的当晚，老天就开始下雨，实在受不了这下个不停的雨了，人都快发霉了！

×陈凯歌有句话：“当我们相信自己对这个世界已经相当重要的时候，这个世界才刚刚开始准备原谅我们的幼稚。”此次美国之行回来后对这句话又有了新的感慨，希望将来有机会可以与各位共享。



本期个人签名

Aim lower.



▲小罗转会AC米兰可以说是一个皆大欢喜的结果，希望小罗能在下赛季重现“牛尾巴”！

◆当最不可能发生的事成为事实，那接下来的事情就变得索然无味了——今年的E3差不多就是这么个意思。最劲爆的消息在第一天的一开始就公布了，所以后面再有什么新闻也都麻木了。《生化危机5》表现出了预想中的超高素质，这是最让我兴奋的地方，离游戏发售还有差不多8个月，希望Capcom能提前放出游戏试玩版！

◆8月份的一个重要计划就是去上海看奥运会的足球比赛，预订了阿根廷的前两场小组赛，女友说她还没去过上海，那正好。能亲眼看阿根廷队比赛的机会一定要珍惜，过了这个村，真不晓得下个店在哪儿。到时候全国的阿根廷球迷都会齐聚上海，一定会很好玩吧。

◆正如预料的那样，杜伊下课了。回想起自己6月份男猪被淘汰的时候自己在博客上破口大骂，不知怎么感觉有点可悲。作为专业媒体应该公正客观地报道新闻的真相，而不是误导大家牵着大家的鼻子走，可惜就连这最基本的一点有些专业媒体也做不到，再这样下去，那份报纸真的是看不得了。



本期个人签名

亲眼看梅西阿圭罗踢球！

●前阵子因为家中有事所以抽空回了趟家，走的时候是暴雨倾盆，结果到了家之后第二天家中也下起了暴雨。打听之下才知道家中已经有很长时间没有下雨了，结果被朋友戏称“雨神”。回家还有一件糗事就是晚上和3位好友闲来无事准备打上几圈麻将娱乐一下，结果四人坐定之后却发现谁也不知道到底是应该顺时针抓牌还是顺时针出牌，于是讨论了半天的结果是撤了麻将改玩纸牌……

●从家里回来之后也不知道是吃了不干净的东西还是什么其他的原因，肚子痛到至今还不见好。各位读者一定要引以为戒呀，夏天是肠胃病多发期，千万不要吃太多辛辣和油腻的食物呀！

●按照惯例推荐三部夏季日剧(已出)：《Code Blue》、《正义的味方》、《从天而降的3亿2千万》，顺便按照惯例推深田恭子姐姐的新剧《学校学不到的事》。

本期个人签名

基本只能喝粥了



关于动物的几点话题

这个月在我身边发生了许多与动物相关的事情，在此总结如下：

1.话说家中鹩哥飞走之后，我老爸一时非常伤心，毕竟养了5年，哪怕是个动物也会有感情的沉淀。现在事情有了转机，前不久，老爸在街上捡到了一只流浪猫，这下可好，家中又添了一个新成员。这只猫有个特点，就是特别爱与人亲近。昨日才得知老爸居然可以带它一同逛街，这也算是个奇迹了。



2.听闻南极发生大面积冻雨，10万多只企鹅因此遭灾，为此我感到非常心痛，同时也感到极其无力。这都是人类对大自然犯下的弥天大罪，总有一天要还的。

3.现在租住的房子来了一个养狗贩狗的人。这下可好，我每天上楼都能听见从楼上传来的成群狗叫，还有那一阵阵的骚臭味儿。更令我难以忍受的是，那条专门用来哺乳的母狗居然总是喜欢在我门口撒尿。等本次E3特刊结束后，我要去物业投诉此事。



本期个人签名

你有什么不开心的事？说出来让大家开心一下。



▲小岛秀夫、新川洋司以及菊地由美的签名，你能猜得出这些笔迹的主人吗？

☆最近迷上了PS3的付费下载游戏《大象》。虽然这只是一款小品级游戏，但不俗的素质和游戏中大象那搞笑的表演总是把操纵游戏的人以及围在他身边的观众逗得前仰后合，推荐所有拥有PS3的玩家尝试。需要说明的是，这款游戏可是不折不扣的时间杀手。如果你赶着去与女朋友约会或者参加其他的重要活动，那么在这之前可千万不要玩这游戏——十有八九会误点！

☆虽然没能得到小岛秀夫的签名PS3主机，但能够与顶尖游戏制作人握手并得到他的签名，这对我来说已经是十分幸运的事了。



本期个人签名

见过买PS3的，但头一次见到买一送一的！

Ⅰ[E3]重复了很多的话我就不说了。总之，每次大型展会之后，我想玩的游戏名单里就会增加一些成员，这对于普通玩家来说才是最最重要的，俗称"多了些盼头"。与此相比，业界的是非纷扰又算得了什么呢？

Ⅱ[游戏]E3开展前几天，抽空小玩了一下《梦幻之星 携带版》体验版和《世界传说 光明神话》，发现这类任务制游戏真的超适合掌机平台，级别、职业、素材、装备，再加几百个任务，就能让人深陷其中，无法自拔。以后玩这种游戏要谨慎，完美主义者更是要小心。



Ⅲ[语录1]"想知道回字怎么写，那就去照一下镜子吧。"——有人问飞行员回字怎么写时，得到了这个让人好气又好笑的回答。

Ⅳ[语录2]"拿走拿走，阿弥陀佛！"——飞行员看到自己不喜欢的游戏时，就会学《西游记》里唐僧看到人参果时的表情和台词，这句有潜力成为编辑部的新流行语。

本期个人签名

最终，将只剩下混沌！最终，也只能YY！

☆今年这边的天气只能用诡异来形容，前一天还晴空万里，后一天就会瓢泼大雨，哪怕打着伞出门都会被淋个痛快。不过也因为这个原因，一向炎热的夏天也来得比平常晚了一些，以至于开始犹豫是不是要请年假回家，今天的夏天可不要"去哪都一样"了啊……

★还好这次Wii上的"传说"没有刻意地增加一些体感操作，虽然一开始对操作有点不适应，但熟悉之后战斗起来反多了几分乐趣，当然最可恶的还是二周目才会出现的隐藏迷宫和怪物收集，再想想最近的《DQⅤ》，看来大家都是跟怪物耗上了>_<



☆在"UCG第二观影会"的组织下体验了《赤壁》带来的震撼(上映前一个星期才说分上下部，不厚道啊)，虽说上半部有八阵图等气势十足的大场面，但要等到11月份才能一睹水上激战的壮观景象，还真是让人等着急。另外自从那天看完电影之后，很多人似乎都对"略懂"这个词产生了浓厚的兴趣，看来要流行的网络用语又会多一个了(笑)。

★虽然个人对于《泪酒三重冠》的限定版有些不满(《原画设定集》显然是告诉你厂商会单独再出CG画集；OST收录的主题曲只是游戏版)，但游戏的素质的确比自己预期的好不少。而为了和大家分享感人的剧情，突然萌生了写剧情小说的冲动，不知道各位读者大人是不是会支持晴天的想法呢？



◀本月决定购入的手办。

本期个人签名

Haunting Melody最高～



★PS3的奖杯系统出炉，本人作为资深成就犯对此表示强烈关注，花一天时间拿了15个奖杯，圆满指日可待。这期"研究中心"就有两页内容介绍这个的，希望可以帮助各位。各位读者如果有需要的话，可以来信询问有关事宜，不过千万别在PSN上发消息问，因为打字太慢了……

★《蝙蝠侠 黑骑士》在IMDB上的评分已经超越《教父》，成为史上最高分得主，取得这样的成绩着实让人太意外了。我相信主演去世是个拉分的重要原因，但片子的素质之高肯定是不用怀疑的了。希望国内能够引进这部大片，我强烈关注！(P.S.写到这里我静思了一下，发现我关注此片的原因貌似只有高分这一条，原来我是一名不折不扣的《蝙蝠侠》伪非。)

★E3展之后，抽空参加了三个小时的大学同学聚会。这次聚会有很多同系不同班的人也来了，因此有好几位我都不认识。我到的时候已经有点晚了，找了个地方坐下来喝酒，一位不认识的系友正在高谈阔论："……多少年了，突然从背后这么搞你一下，我接受不了……"我正想着怎么措词安慰一下这位不知是情场失意还是商场失意的仁兄，他的下一句话让我一口酒险些喷了出来："FF13……"



▶不用说了，今年最期待游戏就是《灵魂能力Ⅳ》，截稿前我已经玩到了。图中角色是久行宏和为游戏设计的原创角色——神斩蚀。

本期个人签名

高分信媒体，低分信自己。



★高清互动电视的时代即将到来了，收费比我想像中的低许多，可惜高清机顶盒太贵了。不管怎样，越来越想买台好电视了(T_T)

★烈日与暴雨此起彼伏的日子仍在继续，不管是哪一种天气，若是骑车回家都必然浑身湿透，区别仅在于身上是汗水还是雨水。虽说回家的路全部都是树荫之下，但灼热空气中的湿度也未免太高了，在蒸笼中生活的日子是不好过的，我极度怀疑过去没有空调的时代自己是怎么熬过来的。

★怎么也想不到《最终幻想ⅩⅢ》就这么跨平台了，游戏界里果然没有不可能的事。

本期个人签名

墙头草精神永存，卡普空后继有人。



▲游戏方面我最近关注的10件事(按照关注程度排列)——

1.《DIABLO Ⅲ》发布；
2.《FFⅩⅢ》跨平台；
3.《生化危机5》确定发售日；
4.《SO4》确定明年春发售；
5.《战争机器2》确定发售日；
6.8月初SE的DKΣ3713；
7.PS3的《战神Ⅲ》(发售日未定)；
8.PSP版《超级星尘便携版》(发售日未定)；
9.期待PS3版《小小大星球》(2008年9月)；
10.X360新版界面(据悉秋季更新)。

《FFⅩⅢ》跨平台可以说标志着第三方作品独占的时代已经过去。和田洋一，你有神。如果下一个轮回是微软坐天下……

▲受风间仁的推荐，看了BD版的《P.S. I Love You》，虽然这部电影在IMDB评分不高，我还是很喜欢。这是一个纯净、美丽的故事——如果最后告诉你这部电影的原作小说的出自一个22岁的爱尔兰少女之手，你会不会说：Wow That's amazing...实际上，小说写得还要精彩得多。



本期个人签名

如果你会梦见我，请你再抱紧我

1.看到《动物之森》新作发售后，我终于鼓起勇气重新打开了NDS的《动物之森》，进村后的景象只能用荒草漫天来形容，家里的蟑螂也超越了历史新高，光是拔草和除虫就花费了我2小时，说起来都是一把把的伤心泪。不过村里的动物们居然没有一个搬走，真是太让我感动了……动物们，以后我一定会定期去探望你们的！(这次我真的不骗人>_<)

2.受到最近一场大病的影响，体重以惊人的速度直线跌落，为了补充营养兼养膘，最近每天我都在过着吃完睡睡完吃的幸福生活，欢快得如同一只过年的小猪，真希望迟点回到原来的体重，让我多享受一会儿啊。

3.朋友看到我的上一条小编寄语后，回应曰："过年了，小猪就该宰了"。

本期个人签名

昨天的梦：我的房子装满了衣服，所以我只好睡在衣柜里。





METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

前情提要

在未来的战场上，战争已经成为一门生意，日行见常。

老迈的斯内克因为受到老友坎贝尔上校的亲自托付，再次出现在久违的战场上。他这次的任务目标，是许久没有现身的利奎德·山猫，他正在秘密组织一支庞大的军队，即将发动一场针对全世界的叛乱。斯内克的在行动中遇到了一个让他吃惊的人——梅丽尔，而她也是此次行动的重要伙伴。然而这个世界已经变了，战争也变了，斯内克不再能扮演孤胆英雄，他的首次行动，即以失败而告终……

第二章 固体的太阳



天空中，一架"游牧民(Nomad)"巨型运输机平稳地飞行着。

机舱中，斯内克依然沉睡着，年迈的他不再如往日一般，可以不休不眠地执行任务，每况愈下的身体令他疲惫不堪，刚刚那次失败的行动让他伤了不少元气。

在他身边，奥塔肯一直陪伴着，这位老搭档眼睁睁地看着斯内克这几年身体极速衰老，而他对此也无能为力。他很同情斯内克，假如可以的话，他可以毫不犹豫地代替斯内克去执行任务，而现在，陪在他身边是他惟一能做的事情。

楼梯上，阳阳小心翼翼地端着两盘煎蛋从楼上一步一步挪下来，她最喜欢也是她惟一能做的事情，就是用平底锅来煎蛋了，要知道她只是个九岁的孩子。她轻轻地把盘子递给奥塔肯，羞涩地看着她的海尔叔叔。（海尔·艾默里克，奥塔肯的全名。译注）

这时，斯内克醒来，奥塔肯赶紧把煎蛋递到斯内克面前。斯内克先是闻到一点淡淡的糊味，扭头一看，原来是阳阳煎的蛋，他以为这是他这辈子看过的最糟糕的煎蛋："呃……我记得太阳好像不是这个样子……"本来是句玩笑话，结果阳阳却当了真，闷闷不乐地走回楼上去了。

斯内克吃力地坐起来，他从没感觉到自己的头有这么沉过，奥塔肯告诉他，他已经睡了一整天，斯内克心里暗自叹了一口气。想起自己昏迷前，似乎是有人救了他。"是的……应该是梅丽尔和她的手下……"奥塔肯告诉斯内克。"别担心，他们没事。"

"但利奎德跑了……"斯内克还想站起来，结果一个趔趄差点摔倒，奥塔肯赶紧扶住他。"我的身体……那个时候突然不听使唤了，好像我的关节和肌肉都不属于我一样。"

"看上去PMC士兵也都陷入疯狂状态，我想这可能是ADS(Active Denial System，主动拒止系统，由美国国防部研制的一种微波武器。译注)在起作用……"奥塔肯向斯内克介绍当时的情况。"但我在中东地区没有检测到任何异常现象，你还算走运，有些家伙直接就见上帝去了。"

斯内克努力回想当时的情况。"她在那儿，内奥米和利奎德在一起……奥塔肯，你看到她了吗？"

"没有……但你说的没错，内奥米就在那儿，我在你手中的注射器上找到她的DNA。"奥塔肯把那支注射器拿给斯内克看，斯内克对内奥米的出现表示不解。"过来，我给你看点东西。"奥塔肯招呼斯内克过来。"事情过了不久，我收到了一封内奥米发来的视频邮件，她发到了我以前用过的一个邮箱里。"

奥塔肯敲了几下键盘，屏幕上出现一个视频窗口，内奥米神色慌张地出现在镜头里。"数据已经检查过了，没有病毒。声波纹也与内奥米的相符合，我完全可以确信这段视频不是数字合成的。"

视频里，内奥米好像偷偷摸摸地录下这段视频，神情十分慌张："斯内克……我长话短说。我现在在南美，我被抓来并被迫进行研究工作。就是利奎德，他的目的是通过夺取SOP系统的控制权来控制所有士兵，为了达成这个目的，他需要分析纳米计算机的结构并找出他们之间是如何进行联络的。目前军队与PMC公司使用的纳米计算机是第三代系统，但这个系统是基于第一代系统而设计的，所以他们的基本技术原理是一样的。是我创造了第一代系统——一种纳米计算机集群，其中一个部分就是'死狐病毒(FOXDIE)'。九年前，在影子摩西岛，我把它注入到你的体内，斯内克。'死狐病毒'中使用的技术实际上与SOP系统基本是一脉相承的，这就是为什么利奎德要我帮他侵入这个系统，因为我知道'死狐病毒'的作用原理。求你了，你一定要来救我，利奎德已经找到可以侵入系统的漏洞。他发动叛乱的准备工作已经接近完成，没有多少时间了，斯内克，求你快点！"

视频到此结束，奥塔肯告诉斯内克，内奥米在另一个文件中发来了她的方位坐标数据，他操作了几下电脑，一堆波纹状数据出现在屏幕上。"这是种加密数据，阳阳帮我们将它解码了。现在想起来了吗？"波纹状数据慢慢变成一张地图。"这是来自

你曾经在影子摩西岛用过的光孤子雷达(Soliton Radar)的数据，我猜内奥米想让我们知道那封邮件的确来自她，把地图数据这种格式传来，相当聪明。另外，美玲在夏威夷那边也为我们提供了帮助。”

“她传来的数据是四维音频数据。”楼梯上突然传来阳阳的声音，原来她一直都在偷听大人的谈话。“我虽然不知道光孤子雷达是怎么工作的，但我只需要把音频数据转成视频数据就行了，这很容易。这位内奥米阿姨的这招真是酷毙了。”听到这席话，斯内克和奥塔肯对望了一下，有点吃惊和无奈。

这时，通讯器响了起来，坎贝尔上线了。“斯内克，你应该记得，九年前影子摩西岛事件后，内奥米就被当局拘留起来。但有人为她安排了逃跑，并且还栽赃到你头上。我怀疑那个人就是利奎德，他一定已经将她作为自己的囚犯，并强迫她在南美的研究所从事研究工作。机会来了，内奥米提供给我们的位置就是利奎德的主基地。那儿正进行着一场冲突，一方是获得PMC组织力量的新政权，另一方是旧政权的残余抵抗军队。抵抗军雇佣了自己当地一个小规模的PMC使冲突激化，这是战争经济市场体制下典型案例。新的政权还处在动荡期，因此他们的真正身分算是‘Pieuvre Armement(章鱼武装，法语。译注)’——‘世外天堂’控制下的PMC组织之一，这是他们对自己的定位。可以说对利奎德来讲，这里是作为他的避难所最完美的地方。”



“但这也有可能是个圈套。”斯内克打断了坎贝尔，提出了自己的疑问。

“我已经让阳阳追查内奥米邮件的出处，地址是假的……”奥塔肯接起了斯内克的疑问。“但阳阳能够根据标记的日期、时间以及数据传输标签等途径找到邮件发出的代理服务器，很明显，邮件是从南美的一个服务器上发出来的，当然我也不能百分之百的肯定。”

“上校……”斯内克好像想起了什么。“梅丽尔他们在哪儿？”

“我只知道她已经离开中东继续追踪利奎德。”坎贝尔说到她的时候显得有点不知道该怎么办。“我敢说ARSOC(Army Special Operation Command，陆军特种作战指挥部。译注)已经盯上我们了，我们不能有太大的举动。”

“那就是说内奥米是我们惟一的线索了。”

“我已经为你在埃尔多拉多(El Dorado)国际机场确保了落地许可，你将作为一名联合国观察员的身分出现。”坎贝尔已经为斯内克安排好了后面的任务。“我会安排他们给你弄一辆四驱越野车，内奥米给我们的位置，也就是那个PMC基地，位于一个森林环抱的山区，用越野车可以尽可能地接近PMC的安全边界。斯内克，从那里开始，又将是一次单兵潜入行动。抵抗组织仍然在与PMC部队进行激烈的交火，混乱的局势可以掩护你悄悄接近研究所。”

“离着陆还有20小时，了解了。”斯内克明白他接下来要干什么了。“我还能看看资料，趁我还能抽烟的时候吸上两口……”这样的话从斯内克嘴里说出来难免有些令人伤感，奥塔肯悄悄地摇了摇头。

飞行途中，斯内克从坎贝尔那里了解到，到目前为止，整件事情与爱国者有着千丝万缕的联系。虽然那十



二位创立者早已死去，但这个组织至今仍在运转，他们的最终目的是操纵整个世界的经济与信息的传播。斯内克想起五年前索利达斯(Solidus Snake，二代最终BOSS。译注)曾说过的：“爱国者会通过控制信息的数字化传播来保护他们的权力和他们自身的利益。”五年前索利达斯曾担心过的事情，如今正在变成事实。而目前利奎德的叛乱，似乎与爱国者们是背道而驰的，利奎德更像是在继承大首领的遗志，建立大首领理想中的“世外天堂”。虽然目前利奎德表面上是在为爱国者卖命，实际上他与爱国者之间正在酝酿一场新的冷战，而无论谁获得胜利，都是现代文明的末日！

20小时后，斯内克成功抵达目的地，对于这种单兵潜入任务，他已经是驾轻就熟，在坎贝尔安排的掩护下，他来到了PMC基地附近的森林里。时间还是凌晨，森林里一片寂静，惟有如蛇一类的潜行动物正在悄悄地寻觅它们的早餐。为了尽量避免引起不必要的注意，斯内克决定采取蠕动俯身的姿势接近目标方位，虽然这样行动速度慢一些，但无论是以目前敌方的状况还是斯内克本身的状况，这种方式无疑是最安全的。

眼前的建筑一看就是为了作战目的临时搭建的，斯内克小心地在山坡上观察着下面的动静。一列抵抗军被一队装备完整的PMC士兵押解着走到一片空地，看来好像要将他们处决一样。而在另一处，一个诡异的身影引起了斯内克的注意，仔细一看，原来这就是他之前在中东地区看到的那四个“野兽”之一——一个形同章鱼的恐怖怪人，她用面部迷彩把自己模拟成斯内克的脸，肆意地玩弄着抵抗军士兵，似乎要把一切都栽赃到斯内克身上。

就在这时，斯内克看到了一个令他更加吃惊的脸，从一旁着火的房屋中，走出来的竟然是梵普！斯内克对看到的一切实在难以相信，原本应该被雷电在巨壳中杀死的梵普(二代游戏情节，战斗中雷电命中了梵普的脑门心而给予他致命一击。译注)也出现在了这里，整件事情越来越超乎斯内克的想像，这绝非只是与利奎德·山猫一人有关，越来越多的“老朋友”被牵扯了进来，斯内克心头的疑云越来越重。

等梵普和那个章鱼怪人驾车离开后，斯内克趁着夜色开始沿山路前进。天空逐渐亮了起来，路途也越来越艰险，不仅失去了夜色的保护，一路上还频繁遇到抵抗军与PMC部队的小规模交锋，本着“敌人的敌人即是朋友”的原则，斯内克一边佯装帮助抵抗军与PMC部队作战，一边趁着混乱的局势一步步向自己的目标前进。

半路上，坎贝尔又向斯内克引见了一位“老朋友”：“斯内克，有一位任务成员我想让你认识一下，她是一名心理顾问。”

“心理顾问？她？”斯内克对坎贝尔的此举有些不解。

“罗斯·玛丽。”坎贝尔把她叫了过来，斯内克这才想起，之前与坎贝尔通话时，那位在他身边端茶倒水的女人就是她，而这个名字也让他有些似曾相识。“这位就是罗斯·玛丽，她曾在五角大楼从事数据分析师，但在‘巨壳’事件中被派遣作为战斗后援。”

“很高兴见到你，斯内克。”罗斯向斯内克打着招呼。斯内克听到这番介绍，想起了这位女子：“对了……她就是负责雷电档案的那位，对吧？”

“是的，那起事件之后，她开始学习心理学，现在她是CSP(Combat Stress Platoon，战斗压力研究排。译注)的一名顾问。在这次行动中，她将担任你的个人顾问，她会负责帮你舒缓战斗中的精神压力……”

“等等，上校……”斯内克忽然想起了什么。“和你结婚的那个女人，就是梅丽尔曾提到的那个……”

“是的，就是罗斯·玛丽，我以前没有跟你说过吗？”



“你什么时候跟我说过……”斯内克心想不知道是谁老了。“那杰克呢？我记得他好像已经和罗斯汀过婚了。”

“你是说雷电吗？我们与他完全失去了联系。他在那次与你合作，救出阳阳之后就失踪了。”

“然后你就接近罗斯？”斯内克想起之前梅丽尔跟他说起的一些话。

“那段时间我一直在安慰她，然后我们就顺理成章……”

“她的年龄都够做你女儿了，现在我知道梅丽尔为什么这么讨厌你了。”斯内克觉得所有的是事情都是为了让他吃惊而存在。“是你把她安排为我们在中东的情报员？你是想让你女儿待在你能监视到的地方，是吧？”

“是的，我利用我在军队的关系给她找了份工作。”坎贝尔好像没有听出斯内克的话中话。“斯内克，你想想，每一个卷入到‘影子摩西岛事件’中的人，要么失去了工作和身分，要么像梅丽尔和美玲一样被凉在了一边。梅丽尔想要回来，她想要改变，不是每个人都能像你那样坚强，有些人无法忍受被流放的生活。我想这是我惟一能补偿我亲生骨肉的方式了。”

太多的事情让斯内克脑子有些转不过来，没想到他隐居这么多年，世间的变幻让他根本来不及思考，每一个他熟悉的人看起来又是那么陌生，他一时很难给自己一个有说服力的答案。但是他现在最重要的，还是当前的任务，毕竟他还是一名军人。路上，斯内克又接到了一个神秘的来电，声音听起来好像杰克，但是对方拒绝承认，还没等斯内克问个究竟，对方又中断了联系。

在经过途中一个电站之后，斯内克再次遇到了武器商人德瑞宾。从他这里，斯内克了解到了更多关于“美女与野兽”特种部队的情况，原来这支部队也是PMC组织中的一员，而且她们都是女性，她们的每一个人都在战争中受到过严重的精神创伤，所以她们只能被改造成战争机器才能活下去。更可怕的是，她们组成了一支叫做“猎蛇犬(SNAKEHOUND)”的部队——天上飞的叫愤怒渡鸦(Raging Raven)，之前斯内克看到的叫狂笑章鱼(Laughing Octopus)，另外还有用四条腿奔跑的哀嚎雪狼(Crying Wolf)，以及她们的队长尖叫螳螂(Screaming Mantis)，而她们的最终目标，就是索利德·斯内克！

此外，德瑞宾还谈到了“爱国者”的有关情况。“爱国者”已经不再是什么实体，他们就是这个世界的法律，他们凌驾于历史的进程之上，维持着这个世界的运转。而现在运转着整个爱国者系统的是一个巨大的信息处理系统，也就是俗称的AI，爱国者系统的每一处都被三个外部AI和一个绑定在一起的核心AI密切监控着。这是一个非常严密的系统，一直都有人试图寻找它的漏洞，而利奎德这次反叛行动的一些举动，似乎有着类似的企图。

斯内克感觉自己陷入了一个死循环之中，与以前的一些任务类似，他有着完成任务的目标，却好像又没有完成任务的理由，他自己和这些发生的事情有着千丝万缕的联系，但自己却又不想和他们发生任何瓜葛。他一直以为完成了任务就可以摆脱这一切，但现实却远非可以自己骗自己那么简单。

很快，他又收到了“雷电”的呼叫，而这次他又听到了更加惊人的消息。原来这个人就是雷电，自上次与斯内克合作救出阳阳之后就失去了联系的雷电，正在与一位名叫“老妈妈(Big Mama)”的人合作，而行动的目的竟然是找到大首领的尸体！并且这个任务是作为当时获知阳阳被俘地址的一项交易！斯内克觉得事情越来越混沌了，越来越多的陈年往事被牵扯进来，好像要一起找斯内克做个了断似的。

终于，斯内克来到了内奥米在那封邮件中透露出来的地址，从外表看，这是一个相当豪华的官邸，按说如此醒目的建筑不应该是什么秘密研究所，否则这也太容易引起注意了。斯内克根据往日的经验在官邸内搜索，终于在一个很不起眼的位置发现了一道锁住的门，这当然难不倒斯内克。果不其然，门后是一个秘密坑道，从这个秘密坑道走过去，斯内克来到了一处木屋前，他小心地观察周围的环境，发现在木屋里只有内奥米一人，她正在和某人打着电话。斯内克偷偷听了一会儿电话，零零星星的对话也听不出什么头绪。

斯内克确认周围没有其他人后，推门走了进去，内奥米正好挂断电话，两人眼光相碰之时，内奥米忽然痛苦异常，就好像中东那会儿那些士兵的症状一样，不过内奥米很快拿出了一支针剂，恢复了正常。她看到斯内克的第一句话就是：“我知道你会来的……你和我……我们都无法逃出命运的枷锁。自影子摩西岛后我就没见过你了，有多久了？十年吗？”

“九年。”斯内克纠正了内奥米的记忆。

“还有艾默里克博士呢？他还和你在一起吗？”

“为什么这么问？”

“我想他是惟一能打开我发的邮件的人，能认出光孤子雷达文件中四维音频数据的人没几个。”内奥米试图证明她的尝试是对的。“这位天才博士最近怎么样？”

“奥塔肯还好，和以前一样。”斯内克想起刚才那通电话。“你刚才在和谁通话？”

“利奎德，虽然我觉得从医学角度来说，他应该是左轮山猫……”

忽然窗边闪过一个奇怪的身影，斯内克赶紧跑过去，却什么也没看到。“我还以为他在这里。”

“他不在……至少现在不在……”

斯内克忽然觉得奇怪：“守卫都哪儿去了？”

“他们知道我不会逃走的，我没有反抗能力，除了合作我别无选择。”内奥米说起这些的时候一脸的无奈。

“内奥米……当时在中东的时候，发生了什么事情？”斯内克对当时身体突然失去控制仍有些不解，更不解的是内奥米为什么能够不受影响。

“你相信我吗？”内奥米突然问到。

“我不知道……”虽然是“老朋友”，但这么多年了无音讯，斯内克也不知道该不该相信她。

“那如果我回答了你的问题呢？”

“我知道答案之后再告诉你……”





内奥米想了想，便向斯内克娓娓道来：“利奎德认为SOP（Sons of the Patriots，爱国者之子。译注）是个ID控制系统，主要是被设计用于战斗中命令的下达与控制。我们的猜测是对的，但只对了一部分，SOP还有另外的作用……用来控制人的感官。士兵体内的纳米计算机能应付不同的状况，通过加速神经传递素、荷尔蒙和中枢神经兴奋剂的分泌，最大限度地提升他们的作战能力。当一名士兵与一名敌兵搏杀时，它们就能够通过分泌内啡肽（体内产生的一种镇痛作用的荷尔蒙。译注）制造一种高度逼真的战斗高潮状态，也可以抑制荷尔蒙的分泌来压抑士兵的情绪，以防止他们因过度恐慌而对友军造成误伤或者不必要的杀戮，这都是由‘系统’的核心AI控制的。它还能智能地控制士兵的伤痛、情绪、感官……换句话说，就是控制了他生命的本质。战争经济的突飞猛进加速了对更多士兵和更多战斗的需求，反过来这些又导致了技术的不断日新月异以不断强化他们的战斗技巧以及对他们行动的控制，‘系统’确保了以最低的代价获得战斗强化士兵的稳定供应。但你应该知道，这不像战斗技巧，士兵的战斗感是无法被传授的，他们必须通过经验来累积。我进行实验的目的是让士兵体内的纳米计算机摆脱‘系统’的控制，但目前对精神控制还是一无所知。目前为止的实验还是成功的，至少它证明了我们的假设。正如我们预想的那样，让纳米计算机失效，PMC士兵就能从‘系统’的控制中解脱出来，但就在‘系统’停止的那一刻……所有的痛苦、愤怒和悲伤、所有的精神创伤和压力、所有的仇恨、懊悔、内疚……所有积压在内心的感觉都释放出来。与感觉不同的是，他们的记忆是无法被抹除的，每一个他们杀死的敌人、每一个失去的战友、每一次对无辜者的暴力威慑……他们在战斗中的每一个举动都深深地蚀刻在他们的心里，在压抑使用者意识的同时，纳米计算机把沉重的精神负担也强行压在他们的内心深处。使用者的身体会对纳米计算机产生排斥反应，这种反应必须要通过药物来抑制，在他们意识到这一点之前，他的意识将完全处于混乱之中。斯内克，你记得弗兰克（Frank Jaeger，灰狐的真名。译注）吗？他们为了实验而折磨他的肉体，然后用纳米计算机让他受伤的心失去感觉，而SOP则更加过分地将这种技术运用于活人身上，这些士兵内心所背负的战争的罪恶以无法想像的战争精神病的形式返回来侵袭他们……实验的意图与系统也许改变了，但战争没有改变。到那个时候，战争对他们来说可能就如同一场游戏一般，也几乎与此同时，现实开始土崩瓦解。一般来说，我们的内心可以通过经历的事情来变得更加坚强，就算是最喜欢推诿与抱怨的老兵，在面对无法逃避的罪责之时，也不得不经历一段岁月才能一点点克服。但就算这样，记忆也无法完全消逝，对于缺乏磨练的意识来说，就更容易崩溃了。”

“那我呢？我从未受那个系统的控制过。”斯内克捡起掉在地上的香烟。

“这就是为什么我要检查你身体的原因了。”内奥米说出她的想法。“你也需要知道这一点，斯内克。来吧，把衣服脱掉，你难道还害羞吗？”

内奥米本来还想逗逗一脸严肃的斯内克，但是等斯内克褪去一身武装裸露出身体的时候，内奥米顿时被吓得倒退几步，连吸几口凉气而说不出话来。斯内克的身体就好像一个年近百岁的老人一般，充满了皱纹与老人斑，更显得有些病态与松弛，完全不想一个久经沙场的英雄。是什么导致斯内克身体有如此的变化？内奥米完全不敢相信自己的眼睛，她甚至忍不住开始抽泣。

“我的上帝……斯内克……”内奥米甚至有些泣不成声。

“好了，让我们完成检查吧。”斯内克对于这一点早已习惯，这个极速衰老的身体已经开始渐渐远离他。

“是……好的……对不起……”内奥米意识到她有些过于失态了，随即，她开始给斯内克的身体进行全面的检查。

一边检查，内奥米一边告诉斯内克，在影子摩西岛的时候，她给斯内克注射的第一代纳米计算机因为身体热量运动的原因被重新激活了，除非进行将它们全部提取出来，否则它们会一直处于有效状态。即使它们会随着体液与排泄物从身体里自然排出，但仍会有30%左右留在他的体内，并与他的细胞结合。虽然第一代纳米计算机没有注册过ID，而且它们与SOP系统的纳米计算机反应方式不太一样，但它们会严重损伤斯内克的身体与心脏。斯内克的加速老化是因为当初在用大首领DNA克隆他的时候，将他的染色体端粒（Telomere，位于染色体的末节，其功能是在维护DNA螺旋形态。译注）故意设置得短一些，另外他的克罗多基因（Klotho，存在于体内的抗衰老基因。译注）也被有意动过手脚。但更重要的是，斯内克的染色体——就像利奎德的一样——是由终结者基因（Terminator gene，一种基因技术，用于终止基因的复制与繁衍。译注）提供以防止它们复制。这是为了防止斯内克这样的克隆体被客户滥用或者被敌人窃取，所以缩短了他的寿命并屏蔽了他体内基因的复制能力，以确保大首领的DNA不会落入他们手中。斯内克的加速老化并不是因为疾病或者死狐病毒之类的，只是因为斯内克被克隆出来的时候，就决定了他的成长方式。这都是因为斯内克被克隆出来只有一个目的——战争。

“老实告诉我，内奥米。”斯内克听到这里感觉无比沮丧。“我这个身体还能坚持多久？”

“你的细胞、血液、器官、神经、骨骼系统、肌肉组织……你身体每一个部分都在加速老化，换作一个普通人，恐怕早已……”内奥米欲言又止。“斯内克，能让你坚持到现在的是你坚强的意志。”

“我只想知道我还有多长时间……”斯内克根本不想知道这些，他只想知道自己还有多少活头。

“……半年吧……”内奥米犹豫了一下，勉强说出一个答案。“……斯内克，我还有一些事情要告诉你，我说的半年，不是指的你的寿命……”

“那你的意思是？”斯内克觉得不解。

“我们无法彻底清除你体内的死狐病毒FOXDIE，它会像普通病毒一样在你体内传播。”内奥米说出一个惊人的话题。“死狐病毒只能杀死具



有特定基因代码并完全符合事先被设计到病毒体上基因序列的人，换句话说……它只攻击具有特定基因的人。”

“这我知道，就是它杀死了AT集团的总裁……还有利奎德……”斯内克又回忆起了一些往事。

“是的，但与此同时，死狐病毒也被设计成避开那些没有被设计为目标的人群，以防他们受到病毒伤害。过来，我给你看。”内奥米把斯内克带到试验台的电脑旁边。“你体内死狐病毒的感受器遭到了破坏，极速老化的过程改变了你体内的环境，其结果就是导致病毒开始变异。你看，左边是死狐病毒的原始形态，右边是从你体内刚刚摘取的，它们已经变异了，感受器正在被磨损。这种死狐病毒的变异版本可能会被激活，即使被感染者的基因种类与感受器上的并不完全吻合，也就是说病毒将不加选择地杀死任何类型的目标。影子摩西岛那次后，死狐病毒在你体内纳米计算机的聚集处不断繁殖并散播到空气中，不过因为不再具有任何目标，它们也就不再发作。但是，如果感受器继续被磨损……它就会变成致命病毒，攻击不计其数的受害者。目前无法得知感受器被磨损的程度，也不知道有多少人会成为目标，但可以确定的是死狐病毒将通过空气开始传播，它会从你身边最亲密的人开始，一个接一个地夺去他们的生命。这部分能区分不同个体的病毒将在不久后开始崩坏，大约……”

“半年？”斯内克以为这就是他剩下的寿命。

“不……最多三个月……”内奥米遗憾地告诉斯内克这个答案。

“三个月！”斯内克感到莫名地吃惊。

“很讽刺，是吧？”内奥米也不愿意接受这个结果。“你穷尽一生来把这个世界从Metal Gear与核威胁中拯救出来，而你现在正在变成一个末日工具。我无法准确预估那种传染的破坏性，不管怎样，从现在起三个月后你将变成一个会行走的生化武器，如果是我的话，你已经被隔离了。不过你还有事情要做，三个月的时间，对你来说足够了，你可以慢慢考虑如何面对这一切。”

“如果我选择自杀呢？”斯内克沉默了一会儿。“那可以阻止死狐病毒传播吗？”

“当宿主死亡的时候……病毒也会随之死亡……”内奥米很沉重地看着斯内克，看着他几乎是有点绝望的点燃一支香烟，便不再忍心看下去……内奥米转身从药柜里拿出一盒针剂，递给斯内克。“把这个拿去，这里面装的是和那些士兵体内纳米计算机相同的物质，是一种能抑制纳米



计算机调节感官作用的药物。在系统干预时体内的纳米计算机就会触发体内的反应机制，这就是为什么你之前身体失去控制的原因。如果再发生这样的情况就给自己来一针，它能暂时令你恢复正常……别用得太频繁，否则效果会越来越低……”内奥米递给斯内克的针剂正是她之前使用的那种抵御反常效果的针剂。

“告诉我，利奎德在哪儿？”斯内克觉得这一切都和他有关。

“他昨晚就离开这里了……我现在没法说……我的意思是，有监视……”说到这里，内奥米把斯内克拉到一旁的角落里，压低了声音对他说。“利奎德已经改变了计划，摆脱‘系统’的统治只会让他的军队瓦解，因此他选择去夺取‘系统’的控制权。他的目的是侵入‘爱国者之子’系统，再利用它来创造由完美士兵组成的终极军队，然后发动叛乱与‘爱国者’决一死战，他称这个计划为‘爱国者之枪(Guns of the Patriots)’！”

刚说到这里，忽然内奥米又开始发作，而从窗外弹射进来一支眩晕手雷，斯内克猝不及防，被闪了个正着。就在斯内克尚未恢复之时，几名PMC士兵冲了进来，以迅雷不及掩耳之势将内奥米带了出去，并随之撤离。斯内克见状赶紧追了出去，结果迎接他的竟然是利奎德的贴身部队，被称为‘青蛙’的天堂骑兵，无奈之下只好退回房间内。

正当他准备另寻他路再冲出去时，房间里突然传来诡异的笑声，斯内克抬头一看，竟然是“美女与野兽”部队的狂笑章鱼！她那摄人心魄的笑声令人不寒而栗。“斯内克……我的猎物，真是有趣啊！啊哈哈哈哈哈……趁你还能笑的时候，笑到死吧！”

就在这刹那间，数名天堂骑兵从天而降，将斯内克团团包围起来，而狂笑章鱼则趁机隐身而去。斯内克只好先对付天堂骑兵，虽然对方人数众多，但由于小屋内空间狭小，斯内克利用各种障碍物不断与这支精英部队周旋。凭借着多年的作战经验，斯内克很快就将屋内的‘青蛙’消灭了大半，就在他清理残余的时候，狂笑章鱼又现身了！

一场恶战无法避免，斯内克面对形无常态的狂笑章鱼，一时之间也找不到什么更好的压制她的方法，只能利用多变的空间进行小范围的游击战，而狂笑章鱼则利用身上的隐形迷彩与斯内克展开斗智斗勇的周旋。双方的缠斗一度陷入胶着状态，不过斯内克很快就发现狂笑章鱼一个致命的弱点，她那看似威力无比的四条触手令她在狭小空间中的移动受到了一些限制，斯内克则不断引诱她在房间的角落等地迂回，终于抓住一个可趁之机，一发子弹命中了狂笑章鱼的命门，原本嚣张无比的狂笑章鱼顿时瘫软在了地上。

虽然战斗的胜利可以让斯内克有所喘息，但并不意味着胜利就能带来喜悦。斯内克从德瑞宾那里了解到，这个可怜的孩子在很小的时候因为村中受到异教徒袭击，自己被那些异教徒逼迫着杀死了自己的至亲，在这个过程中，他们强迫她不断地发笑，逼着她乐在其中地面对她亲人的尸体。年幼的她被恐惧所控制，这段经历深深地烙印在她心中，永远挥之不去，从那以后她就一直发出那种哀嚎般的恐怖笑声。

斯内克还能做什么呢？也许他自己没有发疯，但和狂笑章鱼一样，他们都是战争的受害者。他觉得这次一定要把所有的事情搞个一清二楚，否则对自己也无法交待。

走出门外，内奥米早已没了踪迹，不过对于斯内克这样的职业特工来说，通过一些蛛丝马迹来寻找内奥米的去向并不是太难的事情。很快，他就在地面上找到了一堆杂乱的脚印，这显然是刚刚那群士兵劫走内奥米的路上新留下的痕迹，顺着这些痕迹，斯内克跟踪到了一处类似兵营的地点。



在一个空旷广场上，斯内克听到了直升机发动机的声音，他寻声而去，果然看到了内奥米的身影，一群士兵正押解着她走向直升机，而在她一旁，有一个斯内克再也熟悉不过的背影——梵普！

斯内克没有贸然冲过去行动，他悄悄躲在一堵墙后面，手中的枪慢慢地端了起来，调整了一下身位之后，斯内克将准星瞄准了梵普……"砰"地一声枪响，一颗子弹准确地飞向了梵普的脑门心，斯内克的枪法依然是宝刀不老！

然而令人惊讶的是，梵普虽然命中致命一击，却没有立刻死去，竟然还拿起电话说了几句后，才慢慢躺到了地上，并且不像是要死去而是仅仅休息一会儿。

还未等斯内克探个究竟，刚才的枪响暴露了他的位置，PMC士兵的火力立刻向他倾倒过来。而这时，直升飞机载上内奥米已经准备开始起飞，斯内克心急火燎，却又被火力压制着无法动弹。

就在这时，天空中又传来了中东那会儿的怪声，PMC士兵又开始发狂，斯内克也立刻感到不适，不过幸好有内奥米之前给他的针剂，他马上又恢复了正常。抬头一看，几台月光从天而降，立刻将地面的士兵清扫一空，斯内克反而陷入更大的麻烦！

天无绝人之路，就在斯内克觉得走投无路的时候，一辆装甲车忽然冲了过来，不仅接走了内奥米，反而帮斯内克扛住了月光的攻击。原来是德瑞宾开车过来协助！有了重型武器就好办，斯内克利用装甲车上的火力一路杀了出去，他们很快就来到了一处小镇上。

不过月光也不是吃素的，一路紧追不舍，给装甲车造成很大的麻烦。在小镇的大街小巷中，德瑞宾驾驶着装甲车左闪右躲，然而毕竟车辆的机动性有限，在一个急弯的时候，装甲车因为惯性而甩了个人仰马翻。

眼看月光一步一步包围了过来，斯内克他们即将成为瓮中之鳖。眼看月光慢慢逼近，斯内克忽然在房顶上看到一个熟悉的身影，一名身穿褐色风衣的忍者跳到了斯内克他们与月光之间。

接下来发生的一幕让斯内克看得目瞪口呆，这名忍者以高超的武艺，把不可一世的月光盘弄在股掌之间，手起刀落电光火石，刚才还嚣张得不行的一群月光，在刀光剑影之间瞬时化为一堆废铁，而这名忍者竟然毫发无伤，全身而退！

干掉最后一台月光后，这名忍者落定在地。"斯内克……轮到我来保护你了。"原来，这名武艺高强的忍者，就是雷电！还未等斯内克想去跟他打个招呼，更多的月光再次包围了过来。这时，耳机中传来奥塔肯的呼叫，他已经驾驶直升机赶往附近的集市广场，他要斯内克赶紧过去与他会合。

考虑到内奥米的安慰，斯内克只得暂时抛下雷电，护送内奥米前往奥塔肯说的地点。很快，他们登上了奥塔肯的直升飞机，斯内克招呼奥塔肯赶紧去看看雷电的情况。

在半空中，斯内克发现雷电已经不再是和月光缠斗，他正在面对一个更可怕的敌人——梵普！刚刚还被斯内克命中脑门心的梵普此时好像安然无事一般，正在不断挑衅雷电。双方之间展开了一场生死决战，梵普可不比刚才笨手笨脚的月光，他的实力绝对是在雷电之上！几个回合之后，雷电渐渐处于下风，梵普反而逐渐控制了局势。但雷电也绝不是轻易放弃的人，只要有伤害梵普的机会，即使是赔上自己的性命也要拼死一搏，双方你来我往好不热闹。终于，雷电的牺牲战术取得先机，梵普虽说诡异莫测，但也毕竟是凡夫肉体，几次两败俱伤的硬碰硬之后，梵普竟然先倒了下去。

还未等雷电有所喘息，又有一批月光包围了过来，此时的雷电恐怕已经无力再战，斯内克赶紧利用直升机将他接应了过来，并迅速逃离了这个区域。

上了飞机后的雷电不断吐血，令斯内克奇怪的是，他吐出的是白色的血液，而雷电的身体，似乎也经过了特殊改造，全部成为了机械的强化骨骼。这个变化令斯内克大为吃惊。

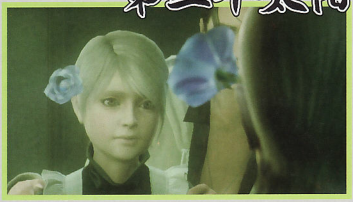
"梵普……他已经变成了不死之身……"雷电挣扎着对斯内克说。

"不，他并不完全是不死之身，是我的设计导致他身体变成那样的。"内奥米的回答令斯内克和雷电都感到惊讶。"他体内的纳米计算机能加速他的伤口愈合，这原本是我的设计，但是被人偷走了……我把一个怪物带到了这个世界……"内奥米充满了深深的自责。

话到此时，雷电突然开始大口大口地吐着白血，斯内克与内奥米都不知道该怎么办才好。就在这时，雷电挣扎着从嘴里突出几句话："斯内克……去欧洲……找……老妈(Big Mama)……"



第三章 第三个太阳



在"游牧民"飞机的厨房里，阳阳一边哼着自己才明白的小曲，一边把三个鸡蛋打到平底锅里，煎鸡蛋是她最喜欢的事情。

"这里的窍门是要把盖子盖上。"内奥米走过来纠正阳阳的错误。"现在，让它煎一分钟。你喜欢烹饪？看起来很适合你。"

"这是我的煎蛋算命法。"之前没有人能教阳阳怎么煎蛋，内奥米让阳阳很受用，她对内奥米也有了好感。"当它煎好的时候，就意味着好事要发生了。"

"所以你才不随便翻过来煎？"阳阳没有回答内奥米的话，她拿起炉灶上的一个鸭子闹钟，设定了一个时间。"但做好烹饪的秘诀就是要想着是做给谁吃的。"阳阳听到这话，才暗暗地点了一下头。

内奥米注意到旁边挂着一张照片，上面是一个身着戎装的年轻女兵士。"这是你妈妈？"内奥米问到。

"是的……"阳阳小声地回答到。

"她真的很漂亮。"内奥米一边说，一边看着阳阳的反应。

"嗯……"阳阳声音更小了，以前没有人和她谈起过她的妈妈。

"刚才你哼的小曲儿……是化学元素周期表，对吧？"内奥米看出阳阳有些心理障碍，试图寻找话题让她活跃起来。"钍、镁、铀、镎、钚、镅……锔……啊……嗯……"内奥米像说绕口令一样把阳阳刚才哼的元素都背了出来，并故意露了一个破绽。

"锅！"阳阳看着这位阿姨，不约而同地和她一起说了出来。

"锅！对，就是它。锅！"内奥米终于逗笑了阳阳，她发现阳阳正看着她胸前那朵兰花，她把它拿了下来，戴到了阳阳头上，并让阳阳照了照精子。"看到了吗？阳阳，我们女孩子就是要打扮得漂漂亮亮的！"

阳阳看着镜子里的自己，内奥米今天做的事情，都是以前没有人对他做过的，从小失去母亲的她，自幼就跟奥塔肯生活在一起，心理上难免有些自闭和内向。但今天内奥米的一些举动，激发了她心底一直埋藏的一些情感，她也说不上来，就觉得特别温暖，觉得特别想和内奥米亲近。

"她的名字……叫奥尔加（Olga，二代游戏中的主要角色，被左轮山猫所杀害。译注）。"阳阳很久没有提到过这个名字。"她是我妈妈。"

"我知道了……"内奥米知道自己打开了这个小女孩心中的一些心锁。这时，煎蛋的锅突然响动了起来，她扶着阳阳的手，教她怎么从锅里铲出煎蛋而又不把煎蛋弄破。阳阳很喜欢这种感觉，这几乎是她第一次煎出一个完整的蛋。"看，我们完成了一项伟大的工作。"

就在这时，阳阳刚才上好的鸭子闹钟准时响了起来，闹钟不停地晃着鸭子脑袋，滑稽的样子把阳阳和内奥米都逗乐了。

东欧某火车站，一辆列车正在缓慢靠站。

站台上，PMC士兵正在巡逻，一切看起来戒备森严。

乘客们陆续走下列车，其中只有一个人手中没有拿着行李，与其他乘客比起来有些格格不入。

他就是斯内克。

之前从南美救出内奥米和雷电后，从内奥米那边掌握到的信息，利奎德·山猫的目标远不止发动叛乱那么简单。他一直在试图控制SOP系统，不过目前他还缺最后一个"钥匙"——大首领的遗传密码和生物特征识别数据。为此，利奎德曾做过实验，他提取了自己与斯内克的DNA信息，但却发觉他们俩个大首领的克隆体却没有一个是与大首领的DNA完全吻合的。所以，为了获取整个系统的控制权，利奎德现在的目标是要找到大首领的尸体。令斯内克吃惊的是，大首领的尸体一直还保存着——确切地说，大首领被当作一台生物机器保存了下来，他的身体细胞就在实验室里维持着，地点就在东欧的某处。现在，利奎德已经动身前往欧洲寻找大首领，斯内克必须要抢在他之前有所行动。

另外，雷电的伤势非常严重，虽然他的身体已经经过全面的改造，并且有着和梵普一样的自动修复机能，但是刚才与梵普的一场恶斗令他元气大伤，必须要对他身体里的人工血液进行全面透析才能回复他的功能。而只有在东欧才有仪器可以治好他，那个方向与利奎德行动的方向基本一致。所以，亲自前往东欧一趟就是斯内克下一步行动。

在坎贝尔的帮助下，斯内克突破重重关卡来到了东欧。不过，接下来的事情，就要靠斯内克自己了。斯内克需要尽快联系到当地的抵抗组织——"失落天堂军（Paradise Lost Army）"，而这个抵抗组织的领导人，就是雷电之前曾提到过的那个叫"老妈妈"的人。并且据情报显示，大首领的躯体就在她手中！





奥塔肯 OTACON

然而在站台上，斯内克就遇到了第一个麻烦。每一个离开车站进入该区域的人必须进行ID检查，虽然斯内克可以凭借从狂笑章鱼那里拿到的面部迷彩骗过眼睛的检查，但是他体内的ID早已被各大PMC组织列入了黑名单，斯内克可不想刚到东欧就惹上不必要的麻烦，他在关卡前面犹豫不决，是使用蛮力突围呢，还是另寻他路呢？而士兵已经开始对这个迟迟不愿意迈过检查门的人起疑了。

就在这两难之时，斯内克听到了一个熟悉的声音。"行了，把他交给我。"抬头一看，果然是梅丽尔。"我一直在找这个人，让他跟我走吧。"

梅丽尔把斯内克领到一旁，帮他点燃了一根香烟。看着斯内克年轻的脸，有些不解。"你看起来年轻了好多，有什么养生秘诀吗？"

"脸部迷彩而已。"斯内克晃了晃头，恢复了老迈的模样。"这些PMC看起来跟你很熟啊？"

"你也许不太相信，我现在负责监控所有PMC组织的活动。"梅丽尔不想让斯内克引起太多注意，她把他领到餐厅，艾德等人也在这边，而秋叶看见斯内克兴奋得大声跟他打着招呼。

"听我说，斯内克。"梅丽尔开始向他介绍着这边的情况。"在向上头汇报了中东发生的事情后，我递交了一份威胁评估报告。总统终于意识到利奎德的小叛乱所隐藏的危险性，他立刻召开行动。我现在有一整支海军陆联合队可供调遣，他们已经抵达现场，混入到美军之中，我们已经准备好随时向斯内克发动进攻。"

"你们打算用武力对付他？这太疯狂了。"斯内克觉得梅丽尔还是太幼稚了。"听我说……事情没那么简单……"

"听着，老家伙。"梅丽尔依然相当固执。"我可不会听你的命令，更不会听你那个什么坎贝尔上校的！"

"你小心中东的那一幕又重演。"斯内克提醒着梅丽尔。

"不，不会的。"梅丽尔显得相当有自信。"如果事态失控，我们可以完全锁住PMC部队的武器，他们就无法反抗了，别忘了，是我们控制着'系统'，仅从军队数量上我们就有着绝对优势！"

"如果我是你，我就不会太过依赖'系统'……"

"斯内克，交给我吧……"梅丽尔完全听不进斯内克的劝告。"没有必要让你身处险境，不要再去冒毫无意义的生命危险了……听我说，我们想法可能不太一样，但对我来说，你仍然是一个传说中的……英雄，我知道你年轻时所做的一切，正是这一切激励着我不断前进，我不忍心看到你为这种无意义的事情而失去性命……斯内克，你到底想做什么，这不是非完成不可的任务……"

"我知道，这不是什么正义，这只是一次买凶杀人。"斯内克明白自己的处境。

"既然你都知道，那你……"梅丽尔实在有些不解。

"别为我担心，老战士是老不死的。"斯内克调侃着自己。"我不是什么英雄……从来就不是，我只是个老杀手，被雇来做脏活的。"

"好吧，那我们就不得不在你之前逮到他。"梅丽尔知道自己不可能说服斯内克了。"我或许曾经爱过你，但现在你只是个不敢面对现实的老家伙，醒醒吧，面对现实吧……老蛇。还有，别挡我们的道。"说罢，梅丽尔转身离开，几度欲走还留，但看着斯内克的背影，梅丽尔只能无奈地摇了摇头。

离开了车站的餐厅，来到了小镇的大街上。在奥塔肯的帮助下，斯内克顺利地跟上了一名疑似抵抗组织成员的家伙，小心翼翼地跟了他一路，事实证明斯内克没有跟错人。这个家伙鬼鬼祟祟地来到了一处教堂的后门，仔细观察了身后没有尾巴后，用

密码打开了后门，就在他推开门的那一刹那，斯内克一个箭步冲过去，立刻反剪了他的双手，并用利器顶住他的喉咙，以他为肉盾向室内走去。

屋子里的其他人见状，立刻端起枪来，不过碍于有同志被当作人质，也不敢轻举妄动。“你是谁？”

“我是来见老妈妈的！”斯内克报上自己的目的。

然而这些人完全不理会这一套，把斯内克给包围了起来。斯内克见这样也不是办法，将手中的人往其中一个人身上一推，反身过来将身后人手上的武器夺了过来，然后凭借熟练的CQC（Close Quarter Combat，近身格斗术，一种近身的赤手战斗技能。译注）把扑过来的敌兵一个个放倒在地。终于，他进入了教堂的大厅，一个银发女士就站在大厅里。

“多么令人印象深刻的CQC啊，不用怀疑，这位就是传说中的战士，斯内克！”她竟然知道斯内克的名字。“你应该叫我妈妈……老妈妈。”这位银发女士转过身来，原来她是一名年近半百的老人，但是脸上的皱纹也无法掩盖她曾经的青春光彩，整个人显得极有风度。

“我得和你谈谈，是雷电让我来的”斯内克放开手中那人，以示友好。

“天啊，你都长这么大了……大卫（David，斯内克的真名。译注）”她竟然还知道斯内克的真名，来头不小。“我给了你生命，我就是你的母亲。”

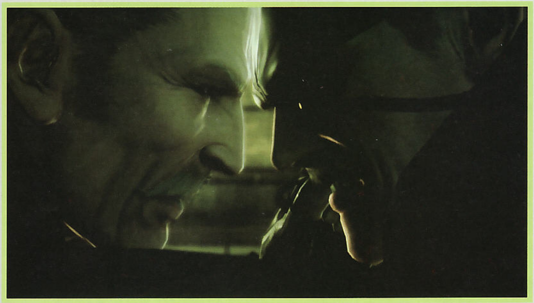
“什么？”斯内克听到一个极为震惊的消息。

“魔童计划（Les Enfants Terribles），你还记得吧？你无法在试管里长大成人……你甚至都不算个克隆体，你需要一个母体来孕育你。”老妈妈知道斯内克心中有无数的谜团，她开始慢慢给斯内克讲一个很长的故事。

“要我死的人……是利奎德，你的孪生兄弟。你认为你了解他，但我对他了解得更多。他曾经是左轮山猫……但利奎德控制了他的灵魂。而现在他正同零点少校（Major Zero）一起，被桎梏在痛苦的挣扎中，零点少校就是爱国者的创立者。四十年前，在冷战期间，美国和苏联还在对峙时，爱国者就是诞生在那个混乱的年代，而我就是创立者成员之一。零点少校创造爱国者是为了掌管和控制美国政府，冷战结束后，控制还长期地维持着，这个组织变成了一个空壳，通过AI系统继续产生作用。那些AI系统就是导致战争经济诞生的原因……也是它们制造了‘爱国者之子’系统。不过我有几分自责，对创造这个组织我有一些内疚，那个时候我第一次遇到了你父亲……大首领（Big Boss）。追溯到1964年，我被命令前往参加一个叫做‘食蛇者行动’的CIA行动，这个行动与当时苏联正在开发的一种新武器有关。我的任务就是去支援某个特工，那个间谍后来变成了大首领……但我所了解的是作为‘蛇’的他。‘裸蛇（Naked Snake）’，那是当时他的代号，也就是他要给你——他的孩子的名字。任务的指挥官是一个叫零点少校的人，他是特种部队狐狸小队（FOX Unit）的带头人。回到那时，我还是一名第三国的双重间谍，我的任务就是找到‘哲学家的遗产（Philosophers' Legacy）’——一个巨额秘密财产的下落，并把它汇报给第三国首都。我需要获取存储着秘密财产位置的缩影胶片，这份财产是在二战期间由盟军聚敛起来的。但在任务中我失败了，并被第三国所驱逐。我从‘蛇’那里尝到了禁果，并被驱逐出伊甸园。随着时间的流逝，我最后到了河内（越南首都），在那里我再次遇到了他。差不多就是那时，零点少校用‘哲学家的遗产’中蕴藏的巨额财产，创建了一个新的组织——‘爱国者’，正是这个组织夺走了那位传奇英雄最后的希望。最初的成员由大首领、希金特（Sigint）、空降护理（Para-Medic）、还有他们的总司令——零点少校组成。还有一个我们绝对不能忽视的人，他一直呆在苏联背后以一名情报员的身分为这个团队提供支援——左轮山猫……也就是现在叫利奎德的那个人。当你父亲在河内救出我后，我去了美国并加入了他们的组织。零点少校的目标是实现思想和意识的统一，他相信那也正是引领者（The Boss）所要的，爱国者的其他成员都跟随了他的领导。引领者是一个诞生于第二次世界大战的传奇英雄，以‘特种部队之母’之名享誉全球，她身上透着几乎压倒一切的感召力。CIA畏惧这个，为此他们要除掉她。如果她还活着，21世纪的世界或许就是一个完全不同的样子。我们全部都被引领者的遗志感化，正是它驱使我们创建了这个组织。为了更接近那种精神，零点少校决定，为了引导人类，我们需要一种特殊的标志。所以我们把希望寄托在大首领上——引领者的最后一个‘孩子’‘他比其他任何一个人和她相处的时间都长，只有大首领，她遗产的真正继承人才最适合扮演这个角色。零点少校把拯救了这个世界的英雄——大首领捧到了偶像的地位。由于夸张、误导和彻底的谎言，大首领背后的真相变成了谜。零点少校在民众中散布这些传奇故事、积累财富并壮大他的旗帜。每一个时代都需要自己用来控制人民的标志，或是星星条纹，或是锤子镰刀。随着时代和当今政治格局的改变，零点少校也变了。最后，他变成了自己对权力欲望的罪人，同大首领间擦出了火花，大首领不满扮演傀儡的角色。随着大首领的离开，零点少校意识到他需要胜利的保证，某种能让他们组织的标志——大首领永远存在的东西。于是，零点少校秘密地着手一项新的计划：魔童计划。这个计划的目的是创造出一个大首领的克隆体，一个终极战士，这项计划由克拉克博士（Dr.Clark）领导——就是那时的空降护理。在经历一系列的失败后，他们最后终于奇迹般地成功制成了一个受精卵，受精卵能取得成功得益于克拉克博士助手——一个健康的日本女人对体外受精的研究。得知到这件事后，我请求作为一名代孕母亲，在怀你的时候我比快乐更享受。九个月后，我产下了两个大首领……你，和利奎德。不管你们是克隆的，还是他们干涉过你们的DNA都没有关系……你们的诞生与其他正常的小孩是一样的——都是来自你们母亲的子宫。但魔童计划却被认为是零点少校和大首领两人间的最后一次合作。决定了反对零点少校和他的计划后，大首领与爱国者之间彻底决裂。他离开了国家，创办了属于自己的雇佣集团，并开始了在世界各地的漂泊。对不起……你的父亲从来没想过要你，人类的生命不是意味着可以像那样被肆意操纵。我也知道，但我想要你。在大首领离开后，零点少校真正地失控了。零点少校想要的是一个充满秩序的世界，一个用各种规则来约束的世界。他的资本在无休止的战争中不断增长，他的话甚至能够影响到上至美国总统办公室的决策。随着这个世界目睹着数字科技地位的不断提升，IT、互联网和遗传学……爱国者的权力增长到了极限，他们在各地不断生根发芽并掌控了整个地球。同时，他们开始支配活在其阴影下的所有国家的命运。而在我们知道这些以前，爱国者——高傲的世界警察，已经开始将整个星球带入他们的控制下。他们的初衷是好的，但他们的所作所为却伤痕累累。零点少校开发武器、拉拢军队、靠信息资讯来强夺勒索……这些全部都是为了赚取更多的财富。他迷恋于用外力因素来控制人的内心意识。但……我无法想像那就是引领者要得到的，他们俩都歪曲了她的遗志。他们对她的绝对崇拜导致了最后分道扬镳，于是在零点少校与大首领间开始了战争。因为对立的理解，各自为了实现引领者的遗志而奋斗。今天你所看到的这一切就是从他们间的冷战滋生出来的。不同于竞争……而







是信仰……还有理想，他们所引起的战争与历史上其他人类所犯过的错误并没有什么不同。一开始只是一点小小的分歧，然后不断演变成一个巨大的裂缝。在他们的争斗中，没有留下任何引领者的高尚意志，剩下的只有憎恨——摧毁对方的满腔愤怒。大首领带着头脑中形成的计划返回美国，并再一次就任了猎狐犬部队(FOXHOUND)的指挥官。先是在‘世外天堂(Outer Heaven)’，然后在桑给巴尔……大首领密谋给零点少校一记出奇制胜。但你——索利德·斯内克，他的克隆体，两次瓦解了他的努力。大首领和灰狐(Gray Fox)——弗兰克·耶格(Frank Jaeger)濒临死亡，零点少校痊愈了他们的身体。弗兰克·耶格的整个身体通过手术被重新构筑起来，以机械忍者(Cyborg Ninja)的名字获得了重生。大首领，现在是个植物人，即使死后也要变成零点少校的囚人。对零点少校来说，他比谁都重要，你的父亲是一个不可替代的标志。不，真相是，对零点少校来说……他是一个不可替代的朋友。在大首领背叛后，零点少校就不再相信任何事，就像生命一样无法确定，他对一切失去了信任——国家、组织、个人，零点少校不再打算把他的组织亲手交予下一代。取而代之的是，他建立起了一个网络AI系统——根据他所掌握的全部信息资讯建立起的一个决策系统。他建造了四个AI系统：GW、TJ、AL和TR，就像数字化的‘总统山(Mount Rushmore，位于南达科他州的西部，花岗岩的一面山体上雕有四位美国总统的头像，他们是华盛顿(George Washington)、杰弗逊(Thomas Jefferson)、林肯(Abrahan Lincoln)和西奥多·罗斯福(Theobere Rooserch)。译注)’，一个核心的人工智能把它们连接起来——John Doe。自从GW五年前被你搞掉之后，JD和其他三个AI系统就控制了全球社会方方面面的信息咨询：经济、治安、法律、道德和文化，战争经济也不例外。在‘系统’的阴影里，在它对整个世界的完全支配下，大首领的生或死都不被允许，他永远被禁锢成一个植物人。为了屏蔽他与他的朋友之间的联系，也是为了保证他对整个世界的统治，零点少校把大首领变成一个标志，没有生也没有死。不过，左轮山猫和我打算把他从零点少校的囚牢中解放出来，我们把内奥米·亨特召入到我们的组织中，一个在纳米基因研究领域的权威。然后我们利用弗兰克·耶格去刺杀克拉克博士，左轮山猫把DARPA局长唐纳德·安德森(Donald Anderson)——另一个名字叫希金特(Sigint)——拷打折磨至死，并让它看起来像是一场意外——这就是影子摩西岛事件里发生的事情。随着空降护理和希金特的死，零点少校就是惟一还活着的人了。但我们也付出了代价，我失去了左轮山猫。左轮山猫一直都不是为五角大楼或是俄罗斯人去战斗，当然也不是为零点少校。他一直在为大首领而战，他崇拜他。当左轮山猫把利奎德的右手嫁接到自己的身上后，他的身体就被利奎德的思想和精神所控制，外表上看他还是左轮山猫，但他的意志已经是利奎德的了，我就成了最后一个。然后，某个叫雷电的人似乎要帮助我，我遇到他之后，才终于找到了大首领的下落——就在他从GW里获取的数据中。同他一道，我们重新找回了大首领，但大首领仍然处于沉睡状态，因为零点少校已经抛弃了他。”

“为什么零点少校还让大首领活着？”斯内克感到不可思议。

“人民需要英雄。”老妈妈告诉斯内克。“零点少校想创造一个救世主，一个从不会死去的传奇。”

“利奎德在找大首领的身体，难道是在这里？”

“我带你去见见他。”老妈妈对斯内克做出惊人之举，他带着斯内克走出教堂，来到后院的停车场，打开其中一辆车的货舱门，里面静静地躺着一口水晶棺材。斯内克看呆了，生命仪器维持的这句躯体，竟然是他曾经殊死搏斗过的。斯内克伸手想去摸摸看，没想到这具躯体居然动了起来！“这是他的圣体容器，他的圣棺。他的身体是活的，但他的意识被纳米基因锁住了。因此技术上讲，他还不是真正的脑死亡。我们决不允许利奎德继承被零点少校所混淆的同样的罪恶——出于个人的目的去控制人类的意志。”

斯内克和老妈妈走回教堂，这时他收到了奥塔肯的呼叫，内奥米又一次失踪了，很有可能又回到了利奎德那里。不过算好的是，他们找到了那台可以给雷电做血液透析的机器，而雷电的身体正在稳步恢复中。

忽然，门外走进一个奇怪的身影，一个带着帽子，用风衣领紧紧裹着脸部的人走了进来。一名守卫拦住了他，拿下他的帽子，却猛然发现这里竟然是一只手！情急之下开枪把这人打倒在地，结果这风衣下的根本就不是人，而是一种有着三只手的圆球机器人！原来这是利奎德派来的机械间谍，还未等斯内克有所举动，老妈妈掏出一把老式驳壳枪，“砰砰砰”三枪就把这几个小机器怪物打翻在地。原来这是一种叫“圣甲虫(Scarabs)”的无人侦察机器，看来利奎德也已经盯上了他们！

事不宜迟，老妈妈赶紧安排手下撤离这间教堂。根据奥塔肯的情报，PMC部队正在往这边包围过来，而他们也携带了月光前来围捕。安排好手下的逃离路线后，老妈妈带着斯内克来到一块草坪前，拉开一块遮盖用的白布，一架老式但锃光瓦亮的幸福牌摩托车正在待命。

老妈妈上车后，让斯内克坐在后面。“只有在坠入爱河时，我才会下车……否则就是死的时候！”

“老妈妈，这话的意思是？”

“叫我夏娃(EVA)吧！”老妈妈一捏油门，摩托车矫健地冲了出去。

刚出教堂，就遇到了赶过来的PMC部队，老妈妈凭借着高超的驾驶技巧，躲闪着敌兵的火力压制，而斯内克则趁机在后面清理一路的障碍。

刚跑到河边，斯内克听到天空传来呼啸的声音，定睛一看，原来是“美女与野兽”部队的狂怒渡鸦追了过来。老妈妈不得不又把路线走回到小巷中，随着月光的加入，整条路线都好像变成了阎罗大道，稍有不注意就有可能车毁人亡。

然而即便老妈妈的车技出神入化，在一波接一波的围追堵截中，还是不可避免地发生一点小小的意外。一次剧烈的爆炸产生的气浪把他们整个掀了出去，人车分离地摔倒在大街上。斯内克赶紧爬起来，去看看老妈妈的状况，毕竟她也年近半百的老人。不幸的是，一根铁条正好扎在老妈妈的腹部，令她动弹不得。但老妈妈毕竟是坚强的人，她竟然自己起身把铁条抽了出来……斯内克把老妈妈扶到一个安全的地方坐好，他决定独自一人去和狂怒渡鸦展开一场决战，如果不把她拿下，他和老妈妈就没有逃生的希望！

楼顶上，狂怒渡鸦带领着手下正嘲笑着斯内克的不自量力，在她眼里看来，空中优势确保了她对斯内克有着绝对的压制力。然而她却绝对地低估了斯内克的实力，即使她的实力的确超过了斯内克的能力，但是她忘记了，斯内克是传说中的战士，是一个传奇的英雄。

斯内克很快就把自己的劣势转化为自己的优势，虽然他无法像狂怒渡鸦那样在天空飞翔，但利用建筑物的天然屏障，他却可以经常对狂怒渡鸦施以出其不意的进攻。而狂怒渡鸦在逐渐失去优势后，也逐渐失去理智，她甚至想冲到室内把斯内克揪出来摔死，但这些正中了斯内克的下怀，在狭小空间里连翅膀都无法完全张开的



渡鸦，只能任凭斯内克的摆布。很快，她就瘫倒在了斯内克的脚下。

摆平了狂怒渡鸦，斯内克赶紧下去查看老妈妈的情况。万幸的是，老妈妈一切安好，伤势虽然严重，但也还算不是太致命。现在在地面走实在太危险，于是斯内克带着老妈妈从下水道撤离，想从这里到河边与她的"孩子们"会合。然而，这一切仍然被利奎德派出的圣甲虫捕捉了下来。

果然，在他们走出下水道的那一刻，斯内克看到了那个熟悉的身影——利奎德·山猫！他正靠在栏杆上悠哉悠哉地吸着雪茄，而一旁的水面上，一辆燃烧的货柜车正在缓缓下沉，老妈妈一看大惊失色，原来这辆就是载着大首领躯体的货柜车！难道利奎德已经得手了？而内奥米身影的出现，让利奎德感觉更加心痛。

"内奥米告诉了我所有的东西。"利奎德看着自己的"兄弟"，眼神中满是不屑。"现在，多亏了她，我终于得到了。这么久以来我一直苦苦追寻的东西——大首领。把枪放下，斯内克，已经太晚了。你一直在努力，但看起来最终还是我赢了。雪茄……老爹的最爱。你怎么看？试试最后一支烟？"

斯内克不想与他废话，试图用CQC来支付利奎德，但此时的他哪是利奎德的对手，反而被利奎德一刀插进了右肩，顿时失去了一半的作战能力。

"想得不错啊……但论起CQC，看来我还是高你一点点。"利奎德嘲笑着斯内克。

"你就算掌握了'系统'，你获得的也不过是爱国者的一部分AI！"斯内克对利奎德喊道。

"那又如何，兄弟？"利奎德走过去，抓住还插在斯内克体内的刀，放出一股电流令斯内克痛不欲生。"我拥有一切只是个时间问题了。还记得GW吗？（二代中的大型电脑AI系统，被艾玛开发的蠕虫病毒所破坏。译注）你们的蠕虫病毒只能把GW分解成碎片，碎片是可以重建的。然后我们把它载入到JD的网络里，大首领的躯体给了我很大的帮助……让我能够通过与G W 间每一个安检障碍。最终，爱国者的系统不再是一台机器，既然GW成了网络里的幽灵，那JD就没有办法把它识别成一个外部威胁。只要我用核弹摧毁JD，爱国者的网络就会变成我的了。到那时，我就可以建造我的'世外桃源'……我要抛弃过去的身份，第一次拥有属于自己的名字。斯内克，我们都是被爱国者创造出来的，我们不是人，我们只是人形的影子，我们是本不该存在的怪物！我不会再为我的命运而战，我要消灭零点少校和大首领，然后我自己就变成爱国者。这一切都是因零点少校和大首领而起，我们生命的意义就是要完成我们的使命，只有将一切归于零，这个世界才能得以重生。只要我们两个都还活着，这个世界就看不到光明。如果我们要把指挥棒传递给下一代，留给我们的惟一选择就只有死亡。斯内克，到你见证的时刻来临了，见证我们胜利的时刻！"

说罢，利奎德返身上船，准备离开，已经完成了目标的他，没必要把时间浪费在羞辱斯内克身上。斯内克和老妈妈看着利奎德远去，自己却无能为力。

就在这时，一道强烈的光束打在利奎德的穿上，一条预警船上，梅丽尔拿着喇叭对利奎德大喊："呆在那不要动，利奎德！丢掉你们的武器，把手举起来！"

与此同时，从水面上驶来十几艘美国军方的驱逐艇，空中亦有美军的黑鹰直升机包抄过来，地面部队则已经控制了两岸，地空海全部出动，把利奎德一群人牢牢地包围在了中间，看来这次他们是插翅难逃了。

然而，站在船头的利奎德却一点也不惊慌，一脸的胸有成竹，面带藐视地看着这些包围着他们的军队。他缓缓抬起右手，好像是要招呼进攻一般。梅丽尔见状不妙，大吼一声："开火！"

然而，预想中的枪林弹雨并没有出现，一切都安静得可怕。梅丽尔正在纳闷之际，发现手中的武器无法开火，而其他美军士兵也是一样，手中的武器变成了废铜烂铁。

就在大家百思不得其解之时，利奎德狂笑着喊到："'系统'是我的了！你们的枪和你们的武器不再属于你们了！"难道利奎德已经取得了"系统"的控制权？

"来让你们看看'爱国者之枪'吧！"利奎德抬起手，做"手"枪状，对着天空盘旋的直升机，做出了一个开枪的手势。结果这些直升机马上就变成断线的风筝，纷纷开始坠落下去，令在场的人看得是目瞪口呆。紧接着，利奎德又把"手"枪对准了梅丽尔的预警艇，随着他嘴里喊出"哒哒哒"的声音，竟然真的有子弹射向梅丽尔他们！仔细一看，原来是他手下的两名天堂骑兵在向他们射击。然后，利奎德又把"手"枪对准自己的脑袋，"扣动"了扳机。这下，中东的那一幕又重新上演，所有的士兵都变得精神失常，所有人都不例外。原本占有绝对优势的美军，此刻不仅毫无进攻能力，就连最基本的防御能力都没有了。利奎德开始了一场大屠杀，趁着这些士兵失去控制的时候，开始把手中的弹药都发泄在他们身上，现场犹如人间炼狱一般，只剩下一阵阵惨叫。

清理完地面部队后，利奎德又把炮口对准了梅丽尔的小艇，一发炮弹过去，船上燃起了大火，梅丽尔他们也被震下了水，只剩下斯内克和老妈妈躺在甲板上。

利奎德故意把船驶过斯内克他们，看着斯内克那无助的状态，他让梵普把大首领的尸体扔回给他们。梵普把尸体扔到了火中，大首领顿时燃烧了起来，瞬间燃为一团灰烬。老妈妈奋不顾身地想去把大首领的尸体抢救出来，结果引火上身。斯内克见状赶紧去把老妈妈拉回来，自己也被火舌舔伤了左脸，随着逐渐消失的意识，他在火光中看着利奎德慢慢离去……



下期预告

遭受重挫的斯内克元气大伤，老妈妈、梅丽尔等人还生死未卜，会不会有人来救出他们？

已经获得'系统'控制权的利奎德下一步又要展开什么计划？内奥米为什么又要回到梵普身边？

看似已经没有翻盘之机的斯内克，还是否能再次拯救世界？一切一切的谜底，都将在下期为你全部揭开！敬请期待下期《潜龙谍影4 爱国者之枪》剧情小说最终回。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2008 年 7 月 24 日～2008 年 9 月 25 日。
- 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2008年7月22日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	682.19元人民币
100日元	6.40元人民币
100欧元	1086.46元人民币
100港币	87.48元人民币

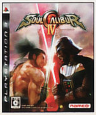
（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

《灵魂能力Ⅳ》、《零 月蚀的假面》、《薄暮传说》、《梦幻之星携带版》、《三国志大战 天》……7月底到8月初将迎来暑期游戏的高峰期，请各位玩家提前做好“战斗”的准备。PS3和X360上已经涌现出了相当多高素质的下载游戏，比如7月底将在PS3上登陆的《最后的救世主》就是一款能够在谷歌地图上游戏的作品，感兴趣的玩家不妨一试。

07.31 灵魂能力Ⅳ

多机种 格斗 | NBGI | 7800 日元 | 对应机种为PS3、X360 | 15岁以上玩家对应 | CERO C | 推荐度 S



这个星球上最强的刀剑格斗游戏已经降临！这回的“剑魂”借助次世代的机能，实现画面上的飞跃进步！游戏可选择的角色是历代最多的，玩家不但可以自创角色，而且能对固有角色的服装进行任意搭配，这样每个人都可以设计自己的专属角色，变化无穷无尽！游戏的每个版本都收录日英双语，PS3版更可选择《星球大战》中的黑武士，X360则能使用尤达大师。由出渊裕、吉崎观音、大暮维人等名家设计的BONUS角色也是相当抢眼的看点。两个版本均支持网络对战，作为格斗游戏已无可挑剔！



07.31 零 月蚀的假面

Wii 动作冒险 | Nintendo | 6800 日元 | 无对应周边 | 15岁以上玩家对应 | CERO C | 推荐度 A



只要是恐怖游戏爱好者，就不会不知道《零》的名字，只要是喜欢美少女的玩家，就不会忘记“《零》系列”中的可爱少女们带来的视觉享受。作为系列最新作，本作依然沿袭了特色系统“射影”，并将舞台转移到了远离大陆、充满神秘色彩的孤岛“胧月岛”上，描写小时候曾被绑架到岛上的少女水无月流歌再度回到岛上寻找失去的记忆的故事。虽然本作公布得非常突然，在发售前也没有提供太多的消息供我们猜测，但是我们完全有理由相信，这个开创了“和风式恐怖”的系列不会让我们失望。



XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008 年 7 月			
23 日	1942 联合打击	1942: Joint Strike	Capcom	射击	800 点
31 日	灵魂能力Ⅳ	Soulcalibur Ⅳ	NBGI	格斗	7800 日元
		2008 年 8 月			
7 日	薄暮传说	Tales of Vesperia	NBGI	角色扮演	7800 日元
12 日	麦登橄榄球 09	Madden NFL 09	EA	体育	59.99 美元
13 日	神鬼寓言Ⅱ Pub Games	Fable Ⅱ Pub Games	Microsoft	桌面棋牌	800 点
19 日	救世魔神	Too Human	Microsoft	动作角色扮演	59.99 美元
26 日	战火兄弟连 地狱之路	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	主视角射击	59.99 美元
26 日	泰格·伍兹 PGA 巡回赛 09	Tiger Woods PGA TOUR 09	EA	体育	59.99 美元
28 日	Clannad	Clannad	Prototype	文字冒险	6400 日元
31 日	雇佣兵 2 战火纷飞	Mercenaries 2: World in Flames	EA	动作射击	59.99 美元
		2008 年 9 月			
1 日	罪恶旧金山	Hei$t	Codemasters	动作	59.99 美元
2 日	宝贝万岁 天堂的烦恼	Viva Pinata: Trouble in Paradise	Microsoft	模拟经营	美版未定
4 日	无双大蛇 魔王再临	无双大蛇 魔王再临	Koei	动作	日版未定
5 日	重拳出击	FaceBreaker	EA	体育	49.99 美元
8 日	巴扎极限越野	Baja	THQ	竞速	美版未定
9 日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar	竞速	59.99 美元
11 日	无尽的未知	Infinite Undiscovery	Square Enix	角色扮演	7800 日元
11 日	雷电Ⅳ	雷电Ⅳ	Moss	射击	日版未定
14 日	摇滚乐队 2	Rock Band 2	EA	音乐	美版未定
16 日	完美机车	Pure	Disney	竞速	59.99 美元
16 日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	59.99 美元
23 日	战火兄弟连 地狱之路	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	主视角射击	59.99 美元
23 日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	59.99 美元

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008 年 7 月			
24 日	1942 联合打击	1942: Joint Strike	Capcom	射击	9.99 美元
24 日	死魂曲 新生	SIREN: New Translation	SCE	动作冒险	5980 日元
31 日	灵魂能力Ⅳ	Soulcalibur Ⅳ	NBGI	格斗	7800 日元
31 日	最后的救世主	The Last Guy	SCE	动作	500 日元
		2008 年 8 月			
5 日	动物也疯狂 极度危险	Monster Madness: Grave Danger	SouthPeak	动作射击	39.99 美元
12 日	麦登橄榄球 09	Madden NFL 09	EA	体育	59.99 美元
26 日	法拉利挑战赛	Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	Activision	竞速	美版未定
26 日	泰格·伍兹 PGA 巡回赛 09	Tiger Woods PGA TOUR 09	EA	体育	59.99 美元
26 日	吸血鬼之雨 变种	Vampire Rain: Altered Species	AQ Interactive	动作冒险	39.99 美元
28 日	非洲	Afrika	SCE	待定	5800 日元
31 日	雇佣兵 2 战火纷飞	Mercenaries 2: World in Flames	EA	动作射击	59.99 美元
		2008 年 9 月			
1 日	罪恶旧金山	Hei$t	Codemasters	动作	59.99 美元
5 日	重拳出击	FaceBreaker	EA	体育	49.99 美元
8 日	巴扎极限越野	Baja	THQ	竞速	美版未定
9 日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar	竞速	59.99 美元
16 日	完美机车	Pure	Disney	竞速	59.99 美元
16 日	海豹突击队 对峙	SOCOM: U.S. Navy SEALs Confrontation	SCE	动作射击	59.99 美元
16 日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	59.99 美元
18 日	肖邦之梦 信赖铃音	Trusty Bell ～ショパンの梦～	NBGI	角色扮演	6980 日元
23 日	战火兄弟连 地狱之路	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	主视角射击	59.99 美元
23 日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	59.99 美元

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008 年 7 月			
24 日	侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番胜负	SNK Playmore	格斗	4800 日元
24 日	实况棒球 15	实况パワフルボロ野球 15	Konami	体育	5980 日元
28 日	美国职业力量棒球 2008	MLB Power Pros 2008	2K Games	体育	39.99 美元
31 日	银色月蚀	银のエクリプス	Nine's fox	文字冒险	6800 日元
31 日	我的狐仙女友 SE	かのこん えすいー	5pb.	文字冒险	6800 日元
31 日	激情杀手	ドラスティックキラー	NBGI	文字冒险	6800 日元
		2008 年 8 月			
7 日	苍黑之契 绯色的欠片 3	苍黑の契 绯色の欠片 3	Idea Factory	文字冒险	6800 日元
7 日	真实之泪	トゥルーティアーズ	Sweets	文字冒险	7800 日元
12 日	麦登橄榄球 09	Madden NFL 09	EA	体育	49.99 美元
21 日	秋之回忆 6 三角波纹	メモリーズオフ 6 トライアングル・ウェーブ	5pb.	文字冒险	6800 日元
26 日	法拉利挑战赛	Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	Activision	竞速	美版未定
26 日	泰格·伍兹 PGA 巡回赛 09	Tiger Woods PGA TOUR 09	EA	体育	49.99 美元
31 日	雇佣兵 2 战火纷飞	Mercenaries 2: World in Flames	EA	动作射击	49.99 美元
		2008 年 9 月			
11 日	格雷少年 奏者的资格	D.Gray-man 奏者ノ资格	Konami	角色扮演	6980 日元
16 日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	49.99 美元
23 日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	49.99 美元
25 日	超级机器人大战 Z	スーパーロボット大战 Z	NBGI	策略角色扮演	7980 日元

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008年7月			
24日	无限回廊 古城之梦	インフィニットループ 古城が见せた梦	日本一	益智	4800日元
24日	英雄传说 空之轨迹 the 3rd	英雄传说 空の轨迹 the 3rd	Falcom	角色扮演	4800日元
24日	罪恶装备 XX ACCENT CORE PLUS	GUILTY GEAR XX ACCENT CORE PLUS	Arc System Works	格斗	3800日元
31日	梦幻之星 携带版	ファンタシースターポータブル	SEGA	角色扮演	4800日元
		2008年8月			
7日	流行之神2 携带版 警视厅怪异事件档案	流行り神2 Portale 警视厅怪异事件ファイル	日本一	文字冒险	4800日元
12日	麦登橄榄球09	Madden NFL 09	EA	体育	39.99美元
12日	N+	N+	Atari	动作	29.99美元
14日	秋之回忆 从今以后	メモリーズオフ それから	5pb.	文字冒险	4800日元
14日	向君 秋之回忆	想い出にかわる君 メモリーズオフ	5pb.	文字冒险	4800日元
26日	泰格·伍兹 PGA巡回赛09	Tiger Woods PGA TOUR 09	EA	体育	39.99美元
28日	玛娜炼金术士 学校里的炼金术士们 携带版+	マナケミア 学园の炼金术たち ポータブルプラス	Gust	角色扮演	4800日元
28日	Fate/老虎竞技场 强化版	フェイト/タイガーころしあむ アップー	Capcom	动作	4980日元
		2008年9月			
9日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: LA Remix	Rockstar	竞速	39.99美元
16日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	39.99美元
18日	侍道 携带版	侍道 ポータブル	Spike	动作	3800日元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	49.99美元
23日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	39.99美元
25日	美少女梦工厂5 携带版	プリンセメーカー5 ポータブル	Cyberfront	模拟育成	6800日元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008年7月			
24日	目标！钓鱼大师 挑战世界篇	めざせ！钓りマスター世界にチャレンジ篇	Hunson	体育	4800日元
24日	瓦里奥世界 摇摆	ワリオランドシェイク	Nintendo	动作	5800日元
24日	侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番胜负	SNK Playmore	格斗	4800日元
24日	实况棒球15	实况パワフルポロ野球15	Konami	体育	5980日元
31日	零 月蚀的假面	零 月蚀の假面	Nintendo	动作冒险	6800日元
		2008年8月			
7日	迷失蔚蓝 Wii	サバイバルキッズ Wii	Konami	动作冒险	5480日元
7日	忌火起草 解明篇	忌火起草 解明篇	SEGA	文字冒险	5800日元
12日	麦登橄榄球09	Madden NFL 09	EA	体育	49.99美元
19日	叛乱袭击者 夜鹰行动	Rebel Raiders: Operation Nighthawk	XS Games	射击	美版未定
26日	法拉利挑战赛	Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	Activision	竞速	美版未定
26日	泰格·伍兹 PGA巡回赛09	Tiger Woods PGA TOUR 09	EA	体育	49.99美元
		2008年9月			
4日	彩虹气球	レインボーポップ	Interchannel-Holon	益智	4980日元
8日	唐·金出品 荣耀拳击手	Don King Presents: Prizefighter	2K Games	体育	49.99美元
16日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	49.99美元
22日	模拟城市 设计师	SimCity Creator	EA	模拟经营	49.99美元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	49.99美元
25日	炸弹人	ボンバーマン	Hudson	动作	4800日元
25日	噬魂师 单调公主	Soul Eater Monotone Princess	Square Enix	动作	4800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008年7月			
24日	黄昏症候群 禁忌的都市传说	トワイライトシンドローム 禁じられた都市传说	Spike	文字冒险	4800日元
31日	脸红心跳魔女神判2	どきどき魔女神判2	SNK Playmore	文字冒险	4800日元
31日	信长的野望DS2	信长の野望DS2	Koei	策略	4800日元
31日	节奏天国黄金版	リズム天国ゴールド	Nintendo	音乐	3800日元
31日	熊猫日记	パンダさん日记	NBGI	模拟育成	4800日元
		2008年8月			
5日	超级赛车手 起跑点	GRID	Codemasters	体育	美版未定
7日	偶像小狗 综艺频道	ワンタメ バラエティ チャンネル	Capcom	模拟育成	4800日元
7日	玛鲁王国的人偶公主	マール王国の人形姬	日本一	角色扮演	4800日元
7日	三国志大战·天	三国志大战·天	SEGA	桌面棋牌	5800日元
7日	怪物农场DS2	モンスターファームDS2	Tecmo	模拟养成	4800日元
7日	火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑	ファイアーエムブレム 新·暗黑龙与光の剑	Nintendo	策略角色扮演	4800日元
7日	召唤之夜2	サモンナイト2	NBGI	策略角色扮演	4800日元
7日	反叛的鲁鲁修R2 盘上Geass剧场	コードギアス 反逆のルルーシュR2 盘上のギアス剧场	NBGI	文字冒险	4800日元
12日	麦登橄榄球09	Madden NFL 09	EA	体育	39.99美元
12日	N+	N+	Atari	动作	29.99美元
21日	东京魔人学园剑锋帖	东京魔人学园剑锋帖	Marvelous	策略角色扮演	4980日元
21日	西格玛倍音	シグマ ハーモニクス	Square Enix	角色扮演	5490日元
22日	闪电十一人	イナズマイレブン	LEVEL-5	角色扮演	4800日元
26日	法拉利挑战赛	Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	Activision	竞速	美版未定
29日	模拟人生2 公寓生活	The Sims 2 Apartment Life	EA	模拟育成	29.99美元
		2008年9月			
4日	蓝龙 Plus	ブルードラゴン プラス	AQ Interactive	策略角色扮演	4980日元
8日	唐·金出品 荣耀拳击手	Don King Presents: Prizefighter	2K Games	体育	29.99美元
11日	美少女梦工厂4 DS特别版	プリンセメーカー4 DSスペシャルエディション	Cyberfront	模拟育成	3800日元
13日	口袋妖怪 白金版	ポケットモンスター プラチナ	Nintendo	角色扮演	4800日元
16日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	39.99美元
18日	龙珠DS	ドラゴンボールDS	NBGI	动作	4800日元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	49.99美元

07.31 梦幻之星 便携版

PSP 动作角色扮演
SEGA 4800日元
对应Wi-Fi联机 12岁以上玩家对应 CERO B
推荐度 B



“《梦幻之星》系列”的最新作终于在PSP上登场了！除了故事模式之外，还设有通过Wi-Fi进行最多4人同乐的联机模式。本作讲述了《梦幻之星 宇宙》之后不为人知的故事，开始时玩家可以选择4个天赋各异的种族，人物的创建系统也相当细致，可以创建出属于自己的个性角色。游戏中不仅有气势强大的新BOSS登场，还追加了大量的新道具以及武器、服饰等，总数量达到1500件以上。作为活动据点的MY ROOM也搭载了全新的收集系统，使热爱收藏各种要素的完美主义玩家不禁沉浸于其中。



08.07 火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑

NDS 策略角色扮演
Nintendo 4800日元
无对应周边 全年龄玩家对应 CERO A
推荐度 A



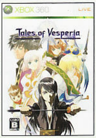
作为系列初代的重制版，人物头像、场景和战斗画面的重新绘制都让玩家充分感受到厂商的诚意，而采用双屏显示的方式也让游戏过程中的信息量更足，在行动前便于玩家作出准确的判断。为了刺激玩家的游戏欲望，在某些章节中满足特定的条件还可以进入外传章节，其中不但能体会到主线以外的情节，连获得的同伴和道具也会有很大的差别。游戏的另一大特色就是支持Wi-Fi联机，与自己的好友各派出5名培养好的角色，在完全不同的地图上展开决战，相信那份独有的紧张与刺激也会让人难以忘怀。





08.07 薄暮传说

X360 角色扮演
NBGI 7800日元
无对应周边 12岁以上玩家对应 CERO B
推荐度 A



这是“《传说》系列”首次登陆次世代平台，不但在画面上会有比较大的突破，围绕“正义”为中心的剧情也同样值得期待。游戏的战斗采用了《深渊传说》中的“多面向线性战斗系统”，玩家能够在3D的场地中自由跑动。另外BOSS战中新增的“秘密任务”也让游戏的战斗更富有挑战性。除了众多新增的要素，系列以往的一些经典设定，诸如称号收集、同伴对话、料理制作等内容依然如数保留，如果你是系列的FANS，或者你喜欢清新的日式角色扮演游戏，那就完全没有理由错过本作。



本期博客



独占时代的终结

星夜发表于 2008.8A（总第 207 期）

· 写在前面 ·
FOREWORD

今年微软发布会召开时我正在熟睡，但第二天一大早竟然早早就醒了，我平常都是闹钟闹过两遍之后才痛不欲生地起床，这一天的早醒真是有点反常。醒来之后竟然一点困意都没有，立刻就想到了E3发布会，于是打开电脑，打开网页……

接下来的事情是我的女友被我的一声惊呼惊醒，我突然想起前一天晚上看的那部《一个好爸爸》中古天乐得知自己当了老爸时的那一声晴天霹雳，我连说了三声：“这世界太疯狂了”，女友追问怎么了？我说索尼的老婆跟人跑了。

· 最近回复 ·
LATEST COMMENTS

RE：独占时代的终结
【2008-7-17 14:51:25 by：ACE飞行员 】
星夜的精神防线崩溃了。

RE：独占时代的终结
【2008-7-17 14:52:09 by：沙迦】
如果微软真能在日本翻身，那也算得上是奇迹了。搬张凳子准备看戏！

捞外快

本来在非E3内容的“编辑部落”里放入E3的内容有点于理不合，但最近这段时间在我脑子里想说想写的却只有E3的东西，更精确的说是关于《最终幻想XIII》的跨平台之事。我对女友说这则消息对于一位游戏新闻工作者（姑且称之）来说这种事无异于911事件，我记得得知这一消息的那一刻，那种惊诧与讶异绝对是超过了当初《DQ IX》登陆NDS之事。

虽然早就有各种传闻说《FF XIII》可能会跨平台，但我从来都不认为有这种可能性，就算是不久前微软在日本召开RPG发布会的现场直播之时，随着一个个面向X360的RPG逐个揭晓，我也依然坚决认为其中肯定不会有《FF XIII》，然而这种预感却在应验了一次之后很快被彻底粉碎，事实证明E3永远都存在惊讶与意外。“《最终幻想XIII》系列”尚有两部作品未公布，我曾猜测其中很有可能会有一款X360游戏，只是万万没有想到身为主系列正统续作的《FF XIII》也会跨平台。不过当我定睛一看，发现日本地区的《FF XIII》依然为PS3独占之时，一切都变得合情合理。《FF XIII》没有跟人私奔，只是兼了个副业捞外快去了。



■《最终幻想XIII》使用的水晶工具引擎原本就是跨平台引擎，移植到X360上并不困难。

以X360当前在日本的情形，就算是把《FF》和《DQ》都给了它也未必就能被日本玩家接受，SE目前对微软的亲密无间无非是借助其在欧美的势力。SE给微软做的RPG都有很强的动作性，比较容易打开欧美市场，而“《最终幻想》系列”美版销量本来就十分可观，多做一个X360版至少可以使其在欧美的销量提高四成，况且微软已经诚心诚意地追求Square逾8年，为了《最终幻想XIII》必然出手极为阔绰，按照《GTAIV》资料片5000万美元的购买费用，这次微软求来《最终幻想XIII》怎么也得花个几千万美元。这对于上个财年业绩爆跌的SE来说实在是一个好出路。穷则思变，趁人穷困之时收买人心总能事半功倍。

绝路？

“《最终幻想》就能彻底改变日本消费者对于X360的态度吗？我不知道。但我知道这样做肯定会让我们耗费大笔的钞票，而且还伴随着同样巨大的风险。”现在回想起不久前微软的Shane Kim说过的这句话，可以大致猜测在过去几个月里SE与微软之间就《最终幻想XIII》进行了激烈的谈判，微软想必是希望获得日版《FF XIII》的，只是SE与索尼之间存在某种协议，要打破这种协议对于SE和微软来说都代价太高，而换来的也许只是在日本多卖十来万台X360，于是最终达成了欧美版跨平台的协议。



《最终幻想XIII》的跨平台消息公布之后，世界各地的游戏论坛都炸开了锅，有回想起《FF VII》由N64转投PS的，有痛骂SE“婊子”的，甚至已经有人开始追悼索尼。虽说PS3阵营的玩家并没有因此而损失什么，但看到自己主机上引以为傲的游戏居然对方也能玩到了，难免会像被抢了玩具的孩子一样愤愤不平，其性质就像当年《生化危机4》移植PS2一样。

《最终幻想XIII》的跨平台究竟会给业界局势带来多大的影响？在日本高清游戏市场依然将是PS3的天下，在欧美，《最终幻想》的影响力不见得比《神鬼寓言》、《辐射》这些美式RPG大，《最终幻想XIII》只是为X360在欧美的顺利发展锦上添花，今后PS3与X360的第三方游戏阵容将会近乎一致，在欧美谁胜谁败取决于第一方。微软为何能够一个接一个地挖走索尼的独占游戏？索尼为何对这些巨作的叛逃听之任之？想必正是因为早已看透这种趋势，干脆把安抚第三方的钱用来打造自己的第一方大作，说起来这倒是与当年的任天堂有点相似。不过不管索尼采取怎样的策略，从曾经的雄霸业界沦落到如今这番田地已经是一种失败，PS3的高端策略带来了30多亿美元的亏损，而Wii的低端策略带来了数十亿美元的利润。从FC到PS2，性能为人诟病的主机似乎总能获得胜利……不知到了下一代主机，索尼与微软是否还有胆量继续追求高端？游戏业的技术进化是否已走上绝路？

· 最近发表 ·
LATEST TOPICS

独占时代的终结
星夜发表于 2008.8A（总第 207 期）

苹果远离我
玛娜发表于 2008.7B（总第 206 期）

剧透的烦恼
多边形发表于 2007.7A（总第 205 期）